СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО СОБСТВЕННОСТЬ О.С.А.

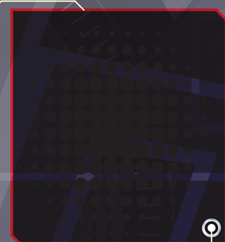




КУРАТОР №/

ИМЯ/

ЗВАНИЕ/



приложить палец
для идентификации

РУКОВОДСТВО ИНСТРУКТОРА

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ





СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1: Кто такой инструктор 02
Раздел 2: Мастерство инструктора 04
Раздел 3: УСы – как применять 06
Раздел 4: Бой – секреты инструтора 10
Раздел 5: Умения 14
Раздел 6: О. С. А. – закрытая информация 18
Раздел 7: Создать свою миссию 26
Напутствие инструктору 30
Приложение – Готовые персонажи 31
Приложение – Номерки для режима «Секундомер» 36
Приложение – Игровые фишки 37
Приложение – Карточка агента (боец) 38
Приложение – Карточка агента (стрелок) 39
Приложение – Карточка агента (спец) 40
Приложение – Карточка агента (разведчик) 41



ТЕРМИНЫ ИГРЫ

О.С.А. – Организация Секретных Агентов, стоящая на страже спокойствия и мира на Земле.

Качество – одно из пяти качеств любого персонажа. Сила, ловкость, разум, общение или дар.

Умение – конкретные умения персонажа, см. раздел *Умения* в конце «Инструкции агента».

Тач – очки опыта, которые агенты зарабатывают, выполняя миссии. Их можно тратить на улучшение персонажа: повышение качеств и умений.

Секундомер – режим игры, когда дорога каждая секунда. Например, погоня или бой. В режиме секундомера действие происходит по ходам, каждый ход равен 3 секундам.

Гекс – клетка на боевой карте. Размер гекса = 3 метра.

Успех – когда на кубике с шестью гранями выпало 4, 5 или 6. Выпадение 1, 2, 3 – неудача.

(УС) – уровень сложности любого действия в игре. Если у ловушки УС 3, надо выкинуть 3 и больше успехов, чтобы успешно преодолеть ее. Выкинул меньше – значит, попал в ловушку.

(ПР) – когда в игре происходит противостояние персонажей, игроки проверяют не УС (уровень сложности), а кидают кубики. Кто выкинул больше успехов, тот выиграл ПР (противостояние).

(КК) – количество кубиков (например КК 5 значит, что герой кидает 5 кубиков).

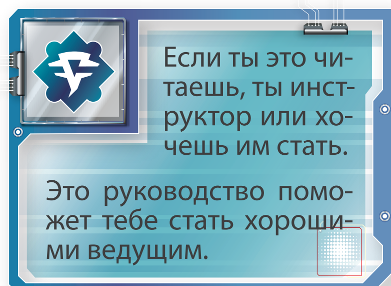
ЧУ – число успехов, выпавших после броска.

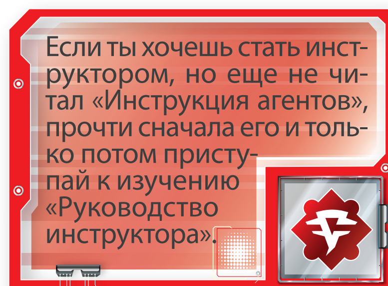
↑ – преимущество одного персонажа над другим: насколько больше успехов он выкинул в броске на конкретное действие. Иван выкинул 5 успехов, богомол 3, преимущество Ивана: ↑2.

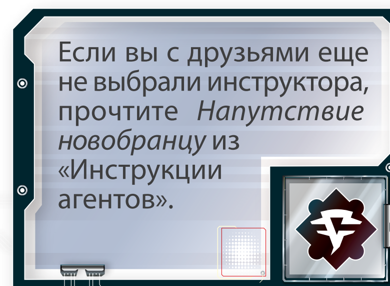




РАЗДЕЛ 1: КТО ТАКОЙ ИНСТРУКТОР



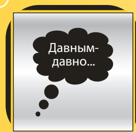




Инструктор – главный человек в игре. Без него игры просто не будет.

Это ты? Тогда читай дальше, ты узнаешь, как стать властелином мира. Вернее, Перекрестка миров.

Твоя роль: ты руководишь игрой. Ты не за агентов О.С.А., но и не за их противников. Ты читаешь описания миссий и знаешь секретную информацию, которую не знаю игроки. У тебя четыре главных задачи:

① 

Сообщать игрокам, что происходит в игре. Например: «Из-за дерева выглянул человек с собачьей головой» или «Ровно в полнолуние в стене проявилась лунная дверь, и вы увидели вход в Тайную комнату». Или: «Когда ты нажал на синюю кнопку, по громадному боевому роботу прошел электрический разряд, и у него загорелись глазомониторы!»

② 

Изображать персонажей, с которыми агенты встречаются в игре: от Однорукого, который заведует складом О.С.А. – до человека с головой собаки. Который, осмотрев агентов, хрипло пролаял: «Эй, земляне. Ваши носы не могут этого почувствовать, но к вам подкрадываются дико-браззы. Берегите спины, а то их продырявят. Рра-ха-ха!». И какого угодно еще персонажа или существа. Мало ли с кем агенты столкнутся на задании.

③ 

Быть хранителем правил игры. Следить за тем, чтобы все происходило по правилам, у каждого игрока были равные шансы, объяснять игрокам все, что они не понимают. Впрочем, правила не догма, их можно менять (или добавлять свои), если это поможет тебе сделать игру интереснее.

④ 

Выносить решение во всех нестандартных или спорных ситуациях. Например, игрок говорит: «Я хочу набрать пароль от сейфа в полной темноте». В правилах не написано, какой уровень сложности (УС) у этого действия (нельзя описать все ситуации, возможные в игре). Ты назначаешь УС, какое бы необычное действие ни придумали игроки (см. инструкции в Разделе «УСы: как применять»).

Как это происходит:

1. ты читаешь Миссию (например, одну из трех в нашем игровом наборе) или даже придумываешь сам – и теперь ты единственный знаешь, в чем дело и что происходит;
2. ты рассказываешь агентам *вводную* из досье миссии, т.е. даешь стартовую информацию, с которой они начинают задание;
3. агенты совещаются, решают, что им предпринять и сообщают тебе;
4. ты говоришь им, что произошло в результате их действий.

Инст.: Перед вами старая, ржавая железная дверь. Она вся в царапинах, вмятинах, замок погнут. Что вы делаете?

Лена: Я хочу внимательно и осторожно ее осмотреть.

Инст.: Кинь столько кубиков, сколько твой *Разум* и твое умение *Анализ*.

Лена: У меня 3 успеха.

Инст.: Ты замечаешь вверху старые, практически стершиеся цифры, написанные белой краской: 9, 14, дальше не можешь разобрать, 63, 205.

Лена: Наверняка это послание… Но как его разгадать?

Иван: У нас мало времени. Скоро здесь все взорвется, давай запишем цифры и будем думать по дороге!.. Отойдите за угол, быстрее… Инструктор, я открываю дверь.

Инст.: Дверь со скрежетом открылась. В первую секунду ты увидел только, что там очень темно. А когда глаза привыкли, ты понял, что эта комната – склад, битком набитый старой взрывчаткой.



Как ты решаешь, что произошло:

- Если агенты делают что-то по сюжету приключения, ты владеешь секретной информацией (из описания миссии) и знаешь, что произойдет. Например, они входят в комнату с потайной нитью, которая включает сигнализацию. Это описано в миссии. И когда первый из агентов заходит в комнату, ты говоришь «Проверь свою внимательность» (*разум* + *анализ* **УС 4**). Если у агента нет 4-х успехов, значит он задел нить – ты говоришь «Завыла сирена!». Проще некуда, правда?
- Если агенты делают что-то, не касающееся сюжета именно этой миссии, не описанное в ней – например, хотят выбить дверь в квартиру соседа или догнать случайно пробегавшего мимо спортсмена. В таких ситуациях руководствуйся правилами и здравым смыслом. Что-то забыл? Обратись к *«Инструкции игроков»* и перечитай этот момент в правилах.





ЧТО ВАЖНЕЕ?

Что, если в описании миссии не все учтено? Если в правилах не описана сложившаяся ситуация? Действуй разумно, сам реши, как правильно сыграть этот момент – чтобы не отойти от сюжета приключения, чтобы всем было интересно и чтобы не получилось глупо.

В «Перекрестке миров» есть три источника:



Самое главное из этой тройки: сюжет приключения. Следующее по важности: правила игры. И последнее – твоя фантазия. То есть, любая твоя фантазия должна не ломать логику и баланс игры. А если правила и написанное в миссии не сходятся, всегда следуй написанному в миссии.

ХОРОШИЙ ИНСТРУКТОР

Итак, хороший инструктор:

- знает правила (*«Инструкцию агента»* и это *«Руководство инструктора»*);
- умеет справляться с любыми ситуациями: мудро разрешать споры, спокойно разъяснять игрокам все, что им непонятно;
- артистично изображает всех, кого агенты встречают в игре: от эльфийского рыцаря (где твои плащ и шпага?.. а где твои манеры?) до дикого и буйного козлана (учи козлиный язык!);
- не боится фантазировать и добавлять в приключение деталей, которые сделают его глубже и интереснее. Например, к написанной фразе: «У входа в пещеру игроки видят сломанного ржавого робота» добавляет «Из головы у которого свисает разъем для подключения к его памяти…» Или деталей, которые сделают его красочнее и веселее: на спине у робота может быть написано маркером *«Агент Петя был здесь»*.

Ты считаешь, что не справишься? Даже если с первого раза не получится стать блестящим рассказчиком – всему можно научиться, особенно в О.С.А. Ведь наставниками не рождаются, ими становятся!

Х-ФАЙЛЫ И СЕКРЕТНОСТЬ

Прятать информацию из этих правил от игроков необязательно. Даже хорошо будет, если они тоже прочитают *«Руководство инструктора»* и отлично, если вызубрят его наизусть. Так будет меньше споров, а если ты что-то забыл, тебе обязательно напомнит возмущенный хор твоих игроков.



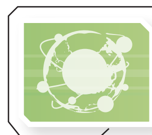
Как только ты посчитаешь, что агенты уже достаточно освоились с основными правилами и хорошо ориентируются в игре, ты вправе дать им допуск на прочтение этого «Руководства».



Вот что действительно нужно прятать от агентов изо всех сил – так это **Миссии**. Секретная информация в них предназначена только для тебя! Если хотя бы один агентов них прочтет ее, это может испортить вам всю игру.

Задача первостепенной важности: чтобы никто из агентов не прикасался к описаниям миссий до того, как они их не прошли. После – можно.





РАЗДЕЛ 2: МАСТЕРСТВО ИНСТРУКТОРА

Игра позволяет сделать все, что угодно: попасть в другой мир, спасти или погубить Землю. Эти огромные возможности даются в руки игроков, чтобы они могли испытать что-то совершенно новое, по-настоящему интересное.

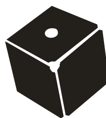
Ты, как инструктор, являешься проводником всех этих идей – и всех этих возможностей. От того, как ты ведешь миссию, зависит, станет ли она незабываемым впечатлением для всех в вашей компании.



НАСТАВНИКИ РЕКОМЕНДУЮТ

Есть инструкторы, которые провели не 5, не 10 миссий, а… сотни. Мы в О.С.А. называем таких людей Наставниками. Их советы помогут тебе стать настоящим мастером.

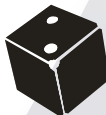
Совет первый: Игра для игроков.



Очень важно, чтобы каждый инструктор понимал – главное в игре не сюжет миссии и не задание. Главное – игроки. Это герои, историю которых вы рассказываете совместно: ты рассказчик и судья, а они – главные действующие лица.

Каждый из игроков должен иметь возможность реализовать себя, сделать что-то полезное для команды. А ты должен дать каждому такую возможность: без бойца команда не выиграет сражение, без спеца не решит важные для миссии тайны и загадки, без разведчика не отыщет ловушки и не привлечет на свою сторону союзников. Важен каждый член команды.

Совет второй: Не заявляй, а описывай.



Инструктор может сказать: «Вы видите гнома, который с вами здоровается».

А может: «Под дубом стоит низкий, но очень широкоплечий мужичок в алом кафтане, с большим носом, кустистыми бровями и пышной бородой. «Это что еще за чужестранцы, Клотильда? Зачем пожаловали к моему Дубу?», – громко и подозрительно спрашивает он у мощной дубинки, которую сжимает в руках».

Так ты не просто лучше описываешь гнома и раскрываешь его характер – так ты погружаешь игроков в настоящую красочную игру, а не «перематываешь» ее ускоренную версию. Наставники говорят, что разница такая же, как посмотреть классный фильм – или прочитать краткое изложение его сюжета!

Поэтому если игрок хочет сказать: «Я хочу пройти через охрану, давай кинем кубики», постарайся настроить его так, чтобы он просто заговорил с тобой, как будто разговаривает с охранником. Обратись к нему первым, как будто ты охранник, и помоги поверить в то, что происходящее реально. **В этом суть хорошей ролевой игры:** не кубики, а живая игра. Не заявки действий, а описания и диалоги.

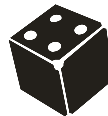
Совет третий: Мы в игре, а не на базаре.



Если вы агенты, которые собрались, чтобы выполнить миссию, не стоит отвлекаться на постороннее во время игры. Про футбол, компьютерные игры и фильмы можно поговорить после приключений. А во время игры это сбивает и уменьшает впечатление.

Пусть действует правило: *что сказано вслух игроками, то сказано их персонажами в игре*. Когда могущественная ведьма разозлится и заколдует агентов за анекдот, который во время игры один игрок стал рассказывать другому, игроки станут меньше отвлекаться на посторонние вещи.

Совет четвертый: Давай каждому свое.



Игроки разные, каждому нравится что-то свое. Полезно выяснить, к какому типу относится каждый игрок в твоей группе. Тогда ты сможешь давать каждому то, что он хочет, чтобы всем игрокам было интересно.

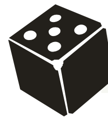
Карьеристы: их больше всего волнуют разные достижения – набрать лучшие гаджетов, заработать побольше тачей, побыстрее получить высокое звание. Им неинтересно заниматься «обычной болтовней» или разгадывать секреты, открывать новые области игры, если от них нет практической пользы.

Исследователи: стараются узнать как можно больше о мире, в котором происходит игра, о его законах и возможностях. Чем больше ведущий знает, тем лучше для этого типа игроков. Они могут достать тебя своими вопросами и экспериментами, но если ты хочешь серьезной игры, этот тип игроков очень полезен – они помогут тебе сделать игру интереснее и логичнее.

Коммуникаторы: им интереснее всего общаться в игре, играть свою роль и смотреть, как реагируют на это другие игроки и ведущий. Узнавать других людей для них гораздо увлекательнее, чем соревноваться с ними за какие-то титулы или побрякушки.

Силовики: им интереснее всего бои и победа в них. Они стараются создать максимально сильного и эффективного персонажа, не обращая внимания на нелогичность и невозможность существования такого персонажа в жизни. Иногда силовые игроки стараются всем доказать свое превосходство: нападают на других игроков, чтобы показать, что они круче. Подобные стремления ты можешь легко пресекать – в О.С.А. за это предусмотрено дисциплинарное наказание (см. ниже).

Совет пятый: Поддерживай дисциплину.



Дисциплина помогает тратить меньше времени на постороннее и проходить миссии более успешно: например, расследовать дело о таинственной болезни не за 4 игровых сессии, а за 2. Так что она важна и для инструктора, и для игроков.

Во-первых, как игроки подают тебе заявки? Это важный момент: инструктору тяжело разобраться, когда говорят одновременно четверо, и легко забыть какое-то из заявленных действий игроков. Можно выбрать капитана группы, и все заявки на действия должен говорить он. Это делает заявки более четкими.

Во-вторых, следи за динамикой игры и старайся ускорять ее в моменты простоев. Например, если группа много болтает вместо того, чтобы действовать, инструктор вправе перевести все разговоры в игровую плоскость: все, что говорят игроки, говорится их персонажами в игре.

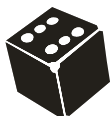
В-третьих, когда наступает Секундомер (погоня, бой и подобные действия), все, что хотят делать игроки, надо озвучивать четко, по очереди. Мы рекомендуем



тебе в начале каждого хода спрашивать каждого игрока отдельно, что он хочет сделать. Проще всего делать это по номеркам реакции, которые задают очередность хода каждого персонажа (см. *«Инструкцию игрока»*).

В-четвертых, если игра зашла в тупик, игроки устали, не могут разгадать какую-то загадку или понять шифр и т.д., ты можешь устроить краткий перерыв. «Выйти из игры», попить чаю, обменяться впечатлениями – глядишь, и ступор у игроков закончится, или ты придумаешь выход. Так же можно поступить, если вопросы или действия игроков поставили в тупик тебя как ведущего. Ты можешь взять небольшую паузу, продумать план дальнейших действий и вернуться в игру, готовый к новому повороту событий.

Совет шестой: Учись регулировать споры и ссоры.



В игре вполне могут быть споры, конфликты, непонимание. Это нормально, главное не зацикливаться на них, не злиться, а спокойно и рассудительно решать. Одна из двух главных функций инструктора – разрешать все конфликтные ситуации, чтобы игра не была испорчена и могла нормально продолжаться дальше. Виды конфликтов:

- споры о правилах,
- конфликты между игроками,
- споры из-за ошибок, совершенных ведущим.

Помни, что правила лишь инструмент. Пусть они не довлеют над смыслом происходящего. В спорных моментах инструктор должен решать, как именно поступить, а правила здесь – всего лишь подсказка.

Если двое игроков в споре об игре и правилах вдруг стали злиться друг на друга, скажи им, что это всего лишь игра. Очень глупо переносить споры из игры друг на друга, все равно, что актеры, играющие в фильме врагов, стали бы гоняться друг за другом по городу с секирами наперевес.

Если ты как мастер допустил ошибку, ничего страшного. Во-первых, признай ее, чтобы игрокам не было обидно, и они увидели, что ты справедливый и непредвзятый ведущий. Во-вторых, если возможно, постарайся вернуть ситуацию назад и переиграть. Если невозможно, постарайся компенсировать игрокам тот вред, который причинила твоя ошибка. Например, если из-за нее игрок потерял 3 жизни, просто верни ему их. Либо всегда можно дать +1, +2, +3 кубика на следующий бросок.

Лист споров – есть хороший способ уменьшить число споров: в начале игры класть на середину стола пустой листок. После первого же спора на листке пишется крупными буквами «НЕ СПОРИТЬ». С этого момента любые споры по любому поводу в игре ЗАПРЕЩЕНЫ. Нельзя, и все тут. Не важно, о чем заходит речь. Поспорить всегда можно потом, когда игра закончилась, совершенно не обязательно портить спорами игру.



ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ ВЗЫСКАНИЯ АГЕНТАМ О.С.А.

Если агент на задании ведет себя неподобающим образом, он может быть наказан инструктором. Наказуемы:

- хамство и грубость по отношению к инструктору или другим игрокам;
- постоянные споры с инструктором или другими игроками;
- регулярное отвлечение от игры, анекдоты и стеб над происходящим в игре;
- неисполнение задания (например, агент начинает вместо выполнения задания приставать к окружающим персонажам, другим игрокам, пытается напасть на них, ограбить и т.п.).

Наказания могут быть следующие (перечисляем от слабого к строгому):

- *малый штраф*: инструктор назначает агенту –1 к определенному броску;
- *большой штраф* за грубое нарушение: –2 или –3 к броску;
- *ослабление*: инструктор назначает агенту –1 ко всем броскам. При разовом нарушении 1 час **времени в игре**, при повторных и злостных нарушениях до конца миссии.
- *исключение*: инструктор исключает игрока из игры за особо злостные и регулярно повторяющиеся нарушения. Агенты, не выполняющие элементарные правила, никому не нужны.

Кроме штрафов отдельному игроку, инструктор вправе выдавать штрафы всей группе, -3 лайна, или -5 лайнов. Лайны – это внутренняя валюта О.С.А. Чем больше лайнов заработали агенты, тем больше гаджетов они смогут взять на следующую миссию. Подробнее об этом написано в *Разделе 6: О.С.А. – закрытая информация*.

Но лайны можно и отнимать. В каждой миссии указано, за какие ситуации группа может заработать штраф. Например, если агенты прошли мимо человека, который нуждался в их помощи, недобросовестно выполнили задание и т.д. За потерю гаджета с агентов списывается столько лайнов, сколько он стоит на складе у Однорукого.

Инструктор может штрафовать группу за плохое поведение. Например, если игроки хором спорят с инструктором, или чрезмерно отвлекаются, группа может получить штраф -5 лн.

Злоупотреблять штрафами и наказаниями не стоит, нужно стараться выдавать их как можно меньше.

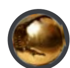




РАЗДЕЛ 3: УСы — КАК ПРИМЕНЯТЬ

УС – это уровень сложности любого действия в игре. Если персонаж должен перепрыгнуть через широкую расселину, **УС 4**, он должен выкинуть 4 или больше успехов на кубиках. Успехами считается каждая 4, 5 или 6, выпавшая в его броске (а 1, 2 и 3 считаются неудачами).

Подробно про УСы написано в *«Инструкции агента»*. Здесь мы научим тебя премудрости опытного инструктора.



ПОВТОРЕНИЕ

Агент Петя стоит напротив закрытой двери и пытается выбить ее ударом ноги. **УС 4**, а сила Пети = 2. То есть, он выбьет дверь, только если **очень** повезет.

Петя пробует выбить дверь – неудачно. Значит, ему не удалось проникнуть за дверь этим способом, нужно поискать другой. Однако некоторые упрямые (и ленивые) игроки могут заявить: а я пытаюсь снова. И снова. И еще раз. И так до тех пор, пока не выпадет три шестерки подряд, и Петя не выбьет дверь.

Такое поведение надо в корне пресекать – оно убивает игру. Ведь даже самый сложный шифр или ловушка могут быть нейтрализованы простым везением. Смысл игры теряется, если половину препятствий можно преодолеть, тупо кидая кубики на протяжении двух часов.

Здесь есть два варианта, выбирай тот, который тебе больше нравится.

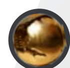
Вариант «Комплекс»

Ты можешь объяснить игрокам, что каждое действие не единичное, а целый комплекс. То есть, игрок, который хочет открыть дверь, не один раз ее пинает. А пытается выбить ее, проводя серию ударов, потратив немало времени и сил. И если после этого дверь устояла, значит, она просто неодолима для игрока.

Вариант «Болевой»

Если человек попытался выбить дверь, значит, он ушиб ногу или отбил бок. Пробуешь еще раз? Хорошо, потеряй 1 пункт здоровья. Хочешь еще? Ты уже в состоянии «очень устал», кидай на один кубик меньше и теряй еще один пункт здоровья.

Если обстоятельства изменятся – например, у игрока увеличится сила или появится лом, он может попробовать выбить дверь еще раз. Но и тут твоя задача проследить, чтобы все было логично, не дать игре превратиться в фарс.



СОВМЕСТНЫЕ УСИЛИЯ

В некоторых ситуациях можно разрешить игрокам кинуть на одно и то же действие больше кубиков. Например, с той же дверью. Если выбивать ее вместе, шанс успеха повышается. С другой стороны, больше чем вдвоем выбить дверь сложно, третий просто не поместится в дверной проем, и ударится о стенку рядом с дверью.

Другой пример: каждый член группы может попробовать поймать рубин-прыгун. Игроки могут попробовать действовать каждый по-своему, и тогда каждый из них кидает ловкость, в надежде, что кому-то удастся поймать прыгуна.

Но также они могут заявить и коллективное действие: ловить скачущий рубин все вместе, пытаясь действовать слаженно, как одна команда. В этом случае бросок у них один (его делает самый ловкий), а ты просто добавляешь столько кубиков к броску, сколько персонажей помогает.

> В ситуациях, когда у персонажей есть возможность действовать совместно, и это увеличит эффективность их усилий, игроки выбирают, кто из них делает бросок (это инициатор). А инструктор просто добавляет к этому броску +1 кубик за каждого персонажа, который помогает инициатору.



КАК НАЗНАЧАТЬ УСы

Таблица УСов

Простейшее действие	0 (удалось автоматически)
Очень легко	1
Легко	2
Средне	3
Непросто	4
Сложно	5
Очень сложно	6
Чрезвычайно сложно	7
Нечеловечески сложно	8
Почти невозможно!	9

Сложность у действия может быть любая. Цифры в таблице даны как ориентиры.

Если ты считаешь, что действие, которое хочет совершить агент Лена, сложное (например, сесть в машину и повести ее) – дай ему сложность 4. Если оно сложное и непривычное для Лены (например, вести надо не машину, а трактор) – повысь сложность до 5. После пары-тройки проведенных миссий ты научишься назначать действию сложность, быстро и не задумываясь.



Эта таблица поможет тебе оценить вероятность успеха в действиях любой сложности.

Таблица вероятностей УСов

Процент вероятности (%)

УС \ КК	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	50	75	87	94	97	98	99	Почти всегда	Почти всегда	Почти всегда	Почти всегда	Почти всегда
2	8	33	56	73	84	90	95	97	98	99	Почти всегда	Почти всегда
3	1	9	25	43	60	73	82	89	93	96	98	99
4	меньше 1	2	8	20	34	50	63	74	82	88	92	95
5	Нереально	меньше 1	2	7	16	28	40	54	65	75	82	87
6	Нереально	меньше 1	меньше 1	2	6	13	22	34	46	57	67	75
7	Нереально	Нереально	меньше 1	меньше 1	2	5	11	18	28	39	50	60
8	Нереально	Нереально	Нереально	меньше 1	меньше 1	2	4	9	15	23	33	43
9	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	меньше 1	меньше 1	2	4	7	13	20	28
10	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	меньше 1	меньше 1	1	3	6	11	16
11	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	меньше 1	меньше 1	1	3	5	9
12	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	Нереально	меньше 1	меньше 1	1	2	4

Примеры:

- игрок кидает 4 кубика, значит, вероятность того, что у него получится 3 или больше успехов, и он выполнит действие с УС 3 – 43%;
- игрок кидает 6 кубиков, вероятность 8 успехов всего 2 процента;
- игрок кидает 5 кубиков, вероятность УС 2 – 84 процента.

По таблице легко понять, каков шанс для игроков покорить тот или иной УС – и в зависимости от этого, ты можешь назначить действию сложность.

В каждом приключении автор уже сделал всю основную работу для тебя: назначил УСы ко всем важным действиям. Но конечно, может сложиться непредусмотренная ситуация. Агенты сделают что-то неожиданное или к обычным действиям добавится необычная ситуация (например, все действия в совершаются в кромешной темноте).

Для противостояний тоже есть таблица, которая поможет тебе понять, какова вероятность у агента с 4 КК победить агента, который кидает 6 КК.

Таблица вероятности победы Игрока 1

Количество кубиков (КК)

Игрок 2 \ Игрок 1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	29%/43%	52/32	69/22	81/14	88/9	93/6	96/3	97/2	98/1	99/1	99/0	100/0
2	16/32	35/30	52/25	66/19	76/14	84/10	89/7	93/5	96/3	97/2	98/1	99/1
3	9/22	23/25	38/24	52/21	64/18	74/14	81/10	87/8	91/5	94/4	96/3	97/2
4	5/14	15/19	27/21	40/21	52/19	62/16	72/13	79/10	85/8	89/6	92/4	95/3
5	3/9	9/14	19/18	29/19	41/19	52/17	61/15	70/13	77/10	83/8	87/6	91/5
6	2/6	6/10	13/14	21/16	31/17	42/17	51/16	61/14	69/12	76/10	81/8	86/6
7	1/3	4/7	9/10	15/13	24/15	33/16	42/16	51/15	60/13	68/12	74/10	80/8
8	1/2	2/5	6/8	11/10	17/13	25/14	34/15	43/15	51/14	59/13	67/11	73/10
9	0/1	1/3	4/5	7/8	13/10	19/12	27/13	35/14	43/14	51/13	59/12	66/11
10	0/1	1/2	2/4	5/6	9/8	14/10	21/12	28/13	36/13	43/13	51/12	59/12
11	0/0	1/1	2/3	3/4	6/6	11/8	16/10	22/11	29/12	36/12	44/12	51/12
12	0/0	0/1	1/2	2/3	5/5	8/6	12/8	17/10	23/11	30/12	37/12	44/12

Черным цветом показана вероятность победы Игрока 1 над Игроком 2, в зависимости от числа кубиков у каждого. Серым цветом показана вероятность ничьей. Понятно, что число, оставшееся до 100% – вероятность победы Игрока 2.

Таблица поправок к УСам

Ситуация	Поправка к УС	Поправка к действиям во время соперничества
Темно / Совершенно темно	+1 / +2 к УС всех действий, требующих видеть.	+1 / +2 к броску противника, если ему не требуется видеть, а тебе требуется.
Шумно / Очень шумно	+1 / +2 к УС всех действий, требующих хорошо слышать.	+1 / +2 к броску противника, если ему не требуется слышать, а тебе требуется.
По пояс в воде / по грудь	+1 / +2 к УС всех действий, требующих передвижения и ловкости.	+1 / +2 к броску противника, если ему не мешает вода, а тебе мешает.
Что-то мешает дышать / трудно дышать / задыхается	+1 / +2 / +3 к УС всех действий.	+1 / +2 / +3 ко всем броскам противника.
Чесотка или сильная щекотка по всему телу / боль / и т.п.	+1 к УС всех действий.	+1 ко всем броскам противника.
Одной рукой / Одной ногой	+2 / +3 к УС всех действий, которые обычно совершаются двумя руками / ногами.	+2 / +3 ко всем броскам противника, если твои действия обычно совершаются двумя руками / ногами, а сейчас одной.
Кто-то мешает / удерживает / атакует	+2 к УС, если помехи успешно прошли.	+2 КК сопернику того, кому идут помехи.
И другие подобные обстоятельства	*Используй здравый смысл и реши, насколько увеличивается сложность действия.*	

Конечно, во всем нужно руководствоваться логикой. Например, если в полной темноте Лена пытается прочесть руны на манускрипте, у нее не +2 к УС, а попросту она никогда их не прочтет. А вот если руны высечены на камне, и Лена знает рунный язык, она вполне может прочитать надпись на ощупь – с указанными +2 к УС.

Правило УС: УС увеличивается, если игрок делает что-то с применением УСов. А когда происходит соперничество (схватка с другим персонажем), противники просто кидают больше кубиков.

То есть, когда речь идет об УС, указанное число прибавляется *к сложности действия*. А когда о соперничестве, это число прибавляется *к КК противника*.

Например, Данила пытается попасть камнем в чашу весов, чтобы она перевесила, и клетка, в которую попали его друзья, открылась. УС 3, +1 за сумерки, УС 4. Если все это происходит, когда Данила стоит по пояс в воде, УС +1 = 5. Если в пещере, где много дыма, УС +2 = 6.

А если Иван стоит по пояс в воде и его атакует водяной тролль, кидается соперничество: ловкость Ивана + его умение Уклонение против силы соперника + его умения Рукопашный бой. Происходит соперничество: значит, у тролля +1 на бросок, потому что Ивану мешает вода, а водяному троллю нет.

Если бы с Иваном сражался не водяной тролль, а обычный, вода мешала бы обоим, значит, ее можно не принимать в расчет.

Запомни: если оба противника находятся в одинаковых мешающих условиях, помехи учитывать необязательно. Ведь условия остаются равными, ни к чему усложнять подсчет. А вот если персонаж подвержен действию помех, а его противник нет, противник получает бонусы на свои действия.





ВЕЗЕНИЕ И НЕВЕЗЕНИЕ

Это дополнительные правила, ты можешь применять их или не применять – как больше нравится.

Правило везения: если у игрока выпало на кубиках успехов на 2 больше, чем было нужно, значит персонажу повезло, и он выполняет действие лучше, чем думал. Чем больше разница – тем сильнее повезло!

+2 Ивану нужны 2 успеха, чтобы сломать замок в подозрительную квартиру. У него 4 – значит, он умудрился сломать замок так быстро и тихо, что не привлек внимания соседей.

+3 Данила должен был выкинуть 3 успеха, чтобы попасть оглушающим зарядом по спящему хамелеону, а выкинул 6 – и попал так удачно, что действие оглушения вдвое больше, чем обычно.

+4 Лена набрала сразу 7 успехов вместо 3 – и не просто поняла код, которым закрыта потайная дверь, а выяснила алгоритм всей системы кодирования, которой пользуются робо-воры с базы «Омега-7».

Иногда везение и невезения описаны в миссиях. Но чаще всего тебе нужно импровизировать, увидев много единиц или много успехов на кубиках у персонажей.

Запомни важный момент: если в конкретной ситуации, когда агенту повезло, в первые же секунды не всплывает вариант, как именно – не стоит тратить время на его выдумывание. Значит, везение тут ничего не могло добавить, идем дальше!

Если агенту может повезти, значит, может и не повезти.

Правило невезения: если УС не выполнен, и при этом у игрока выпало на кубиках 2 единицы (или больше), значит, персонажу не повезло. Чем больше единиц – тем сильнее не повезло!

Невезение нужно, чтобы уместно развить ситуацию, а не чтобы поиздеваться над игроками. Когда по ситуации ничего особенного произойти не может, невезение можно не применять, даже если оно выпало на кубиках.

Типы невезения (инструктор решает в зависимости от ситуации, что произошло):

Действие вызвало шум (*что-то упало, опрокинулось, захлопнулось, лопнуло – в общем, очень шумно*).

Обратное действие (*открывали ларец – ларец заклинило намертво; выдергивали свиток из трещины в скале – он провалился еще глубже; разгадывали шифр – и разгадали ложным образом т.п.*).

Что-то сломалось (*разбилась ваза, упал шкаф, треснул лед под ногами, заела кнопка и т.п.*).

Случилось что-то, незаметное игрокам (*их заметили издалека, дверь за ними тихо защелкнулась, аппарат выдал неточные координаты и т.п.*).

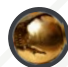
Свой вариант (*инструктор решает в зависимости от ситуации*).

ПРОМАХ

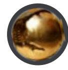
В ряде случаев, если агент промахнулся, он может задеть то, во что не целился. Это относится как к стрельбе, так и к рукопашному бою.

Ведь пытаясь сбить яблоко с головы эльфийского принца, запросто можно угодить бедняге в грудь или в лицо. Или в бою, пытаясь сбросить ударом меча пластуна-нетопыря со спины друга, можно угодить другу в спину этим самым мечом!

Правило промаха: если при броске на атаку не было ни одного успеха, а рядом с целью атаки находится кто-то другой – то атака автоматически проходит по нему. А если союзников было несколько, кидается жребий, кому не повезло (кто выкинет меньше на кубике).







БОЕВОЕ ПОЛЕ

Если бой простой, использовать поле необязательно. Вы с игроками вполне можете представить происходящее и без бумаги. А вот если участников много, и легко запутаться, кто где стоит, кто куда передвинулся, и кто с кем дерется – лучше использовать поле с фишками, это сделает бой простым и понятным.

Ты уже знаешь, что боевое поле поделено на гексагоны (клетки с шестью сторонами, для простоты мы называем их *гексы*).

Если вокруг группы агентов простирается равнина или пол огромного зала – гексы просто остаются пустыми, и на них расставляются фишки игроков (если под рукой нет специальных фишек – сгодятся пуговицы разных цветов или разные монетки).

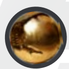
Если же бой происходит в узком месте: справа стена, слева деревья, то на занятых гексах нарисованы препятствия. Если гекс непроходим, на нем ставится знак . На занятых гексах, через которые все же можно пройти или пробежать, обычно рисуется знак: дерево, куст – предмет, который там находится. Для чего? Потому что за кустом или деревом можно укрыться от выстрелов, а также они могут помешать заметить, например, пикирующего сверху дракона.

Для обозначения монстров вы можете применять пуговицы или монеты, а можете специальные фишки (см. на сайте www.o-s-a.ru).

Во многих миссиях есть несколько боевых карт, уже полностью готовых. Там нарисованы все существующие препятствия, и ты просто кладешь такую карту на стол, когда нужно провести бой.

А также в игровом наборе есть пустые листки, разлинованные на гексы. Это заготовки для боевых карт. Если ты создаешь собственное приключение, то можешь заранее заготовить боевые карты для него. А можно сделать поле на ходу – просто зарисовать гексы, занятые непроходимыми препятствиями, например, с помощью маркера.





СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ

Помимо обычных атак, в бою агенты и их враги могут наносить специальные, т.к. пытаться: оглушить противника или сбить его с ног. Каждый игрок может заявить такое действие, но т.к. сделать это труднее, чем просто попасть по противнику, то у него плюсы на уклонение от этой атаки.

- Сбить с ног — *Ловкость* + *уклонение* + *3 КК*
- Оглушить — *Ловкость* + *уклонение* + *4 КК*

То есть, вероятность успеха при специальной атаке существенно ниже. Но зато если атака прошла успешно, она дает сильное преимущество.

Оглушение выводит противника из строя на 10 ходов – его сила + выносливость (но всегда минимум 2 хода, этот и следующий).

Сбитый с ног менее подвижен и более уязвим для атак. При бое с упавшим, его противник имеет +2 КК на все физические действия. Если упавший пытается подняться, он тратит на это длинное действие, и должен выкинуть *ловкость* + *акробатика* **УС 3**.



НЕОБЫЧНЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Когда противник неподвижен (оглушен, спит или просто стоит спиной и не ждет атаки), попасть по нему гораздо легче.

- Оглушен, парализован, связан и другим образом обездвижен — *попадание автоматическое*
- Спит — +*3 КК*
- Не ждет атаки, стоит спиной — +*2 КК*
- Не ждет атаки — +*1 КК*



УКРЫТИЕ

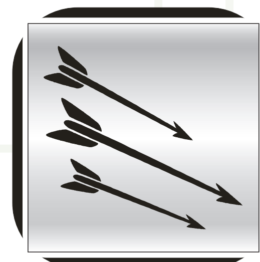
В правилах для агентов мы не стали рассказывать о защите от метательных атак. Рассказываем здесь – твоя задача объяснить игрокам, как они могут защищаться от атак противников.

Укрытие защищает от выстрелов из пистолета, лука, кислотного плевка, магической стрелы и прочих атак, действующих на расстоянии и требующих видеть агента, чтобы попасть по нему.

Если на боевой карте есть деревья, кусты, скалы и т.п., значит, этот гекс помогает укрыться от стрелковых атак. Тут может быть три варианта:



Персонаж находится за непроходимым гексом. Стрелковая атака по нему просто не может попасть.



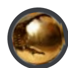
Если персонаж находится на гексе с укрытием и не пытается укрыться, стрелковые атаки по нему идут как обычно.





Если персонаж находится на гексе с укрытием и пытается укрыться (он тратит на это *короткое действие*), то к защите от всех стрелковых атак он получает +1 (укрытие совсем легкое, просвечивающее, вроде кустов), +2 (укрытие посолиднее, вроде дерева) или +3 (укрытие вроде высокого забора или крупного камня).





СТРЕЛКОВЫЙ БОЙ

О правилах стрелкового боя мы рассказали в Руководстве агентов. Но есть пара тонкостей, которые должен знать и учитывать инструктор: поправки за расстояние и неподвижная цель.

Размер и расстояние

Большая разница, стреляет ли агент (или по агенту) с 5 метров или с 50-ти. И, конечно, выстрелил ты по яблоку или по слону. Так что в стрелковом бое существует *поправка на дальность*.

Просто вычитай (или прибавляй) указанное КК (количество кубиков) перед броском.

Например, агент стреляет усыпляющей капсулой в разъяренного мамонта в 10 метрах от себя. Промахнуться практически невозможно (+4 кубика к броску).

А вот если агент пытается оглушающей стрелой сбить *сумасшедшего пикси* на расстоянии 50 метров – от его броска отнимается 2 кубика за маленький размер цели (пикси маленькие) и 2 кубика за расстояние. Уже -4 кубика! Игрокам с ловкостью 2 и Стрельбой 2 не стоит даже пытаться (не получится выкинуть даже 1 успех, бросив 0 кубиков).

Размер цели	Вычесть или прибавить
Маленький (до 50 см)	-2 кубика к броску
Небольшой (50-100 см)	-1 кубик к броску
Средний (1-2 м)	Нет
Большой (2-6 м)	+1 кубик
Гигантский (6 м+)	+3 кубика

Расстояние до цели	Вычесть или прибавить
До 10 метров	+1 кубик к броску
11-20 метров	нет модификаторов
21-50 метров	-1 кубик к броску
51-100 метров	-2 кубика к броску
101+ метров	-3 кубика к броску

Неподвижная цель

Иногда в игре стреляют по цели, которая не имеет ловкости и уклонения.

Мишень, яблоко на чьей-то голове, камень – а также неподвижная персона (связанная, парализованная, спящая). В таких случаях никаких бросков на защиту у цели, разумеется, нет. Игроку просто нужно выкинуть определенный уровень сложности (УС).

Размер цели	УС
Маленький (до 50 см)	4
Небольшой (50-100 см)	3
Средний (1-2 м)	2
Большой (2-6 м)	1
Гигантский (6 м+)	0

Расстояние до цели	Прибавить или убавить кубиков
До 10 метров	+1 кубик к броску
11-20 метров	нет модификаторов
21-50 метров	-1 кубик к броску
51-100 метров	-2 кубика к броску
101+ метров	-3 кубика к броску



СПЕЦ-БОЙ

Помимо рукопашного и стрелкового, существует третий вид боя – с помощью спец-способностей (магии, телекинеза и т.п.).

Если ты помнишь пример из *«Инструкции агента»*, знакомая нам троица (Иван, Лена и Данила) дерутся с *гигантским хамелеоном* из мира насекомых – Улья. Когда Иван с Данилой уже совершили свои атаки, наступает очередь Лены. Она использует *пси-способность* «Нервный удар», которая хорошо действует на насекомых мира Улья.

У использования этой способности нет УС, но очень важно, сколько именно успехов получится. Посмотрим:

Пример: Лена атакует хамелеона пси-ударом

Дар Лены = 3 **Умение Концентрация* = 1**  4 Выпадает: 1, 4, 5, 4 (3 успеха).	**Дар хамелеона = 0** Хамелеон – быстрое и опасное боевое насекомое, но совершенно не наделен пси-талантом.

Результат: хамелеон получил 3 повреждения (его здоровье снизилось на 3 пункта).

Атака получилась мощная, по результатам она даже лучше, чем у бойца Ивана. Потому что именно эта способность действенна против именно этого насекомого. Если бы Лена использовала ее против *мозгочервя*, который сам обладает отличными пси-способностями, было бы совсем по-другому. Посмотрим, как:

**Концентрация: умение, недоступное на Земле, позволяющее усилить мистические способности. Легионеры могут овладеть концентрацией, если служат в Зачарованном мире, Атомной пустыне и некоторых других мирах.*

Пример: Лена атакует пси-ударом мозгочервя

Дар Лены = 3 **Умение Концентрация = 1**  4 Выпадает: 2, 3, 4, 4 (2 успеха).	**Дар мозгочервя = 4** **Спецзащита:** *отражает на атакующего весь пси-ущерб, который выиграл в поединке.*  4 Выпадает: 1, 5, 4, 4 (3 успеха).

Результат: мозгочервь победил Лену в пси-поединке и возвращает ей 1 повреждение (здоровье Лены снижается на 1 пункт)

Спец-способности бывают очень разными. Описание каждой ты можешь прочитать на карточке. Но формула боя, как правило, одинакова для всех:

Дар атакующего (число успехов) – дар жертвы (число успехов) = количество повреждений.

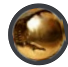
Если спец-способность приводит не к повреждениям а, скажем, к замедлению жертвы, то формула считается так же, просто результат другой:

Дар атакующего (число успехов) – дар жертвы (число успехов) = число ходов, на которые жертва замедлена (парализована, ослаблена и т.д.).

Если спец-способность действует на друга, усиливая его, то степень действия зависит от дара обоих, но здесь они не отнимаются, а суммируются:

Дар активного игрока (число успехов) + дар принимающего (число успехов) = число ходов, на которые персонаж усилен (более быстр, более точен и т.п.).





МИССИЯ «НЕСКУЧНЫЙ ПАРК»



Рекрутам О.С.А. поручают разобраться в удивительных событиях, которые начались в городском парке отдыха. Агенты должны поймать ловкого и быстрого эмона – существо, делающее людей безумными – и обнаружить вредителя злоума, который хочет, чтобы эмоны размножились и свели с ума весь город.

Это несложная миссия. С её прохождения рекомендуется начать знакомство с игрой.





РАЗДЕЛ 5: УМЕНИЯ

Сколько кубиков может кинуть агент, если он хочет выбить дверь? Столько, сколько качество и умение, которые соответствуют этому действию. Но как узнать, какие именно умения и качества чему соответствуют? Просто посмотреть: в описании каждого умения написано, какие действия оно улучшает. Также, ключевые слова стоят в карточке каждого игрока, прямо напротив умения.

Нестандартные умения

При создании персонажа, игрок может брать не только умения, которые мы предлагаем, но и свои собственные – реальные или выдуманные. Например, если он отличный танцор, может взять умение Танцы.

У любого персонажа может быть по одному такому умению в каждом из четырех обычных качеств (сила, ловкость, разум, общение). То есть, максимум 4 таких умения.

Игрок может включать в такие умения даже уникальный дар, например «фотографическая память» или «скоростное чтение». Но включать явно несуществующие способности типа: «исполняю желания щелчком пальца» или «превращаюсь в гигантского боевого робота» нельзя.

Чувствительность

Умение Чувствительность – одна из главных способностей, которые дает агентам дар. Развивать его необязательно, но с ним гораздо проще засекать *импакты*, нежеланных гостей из других миров и различные иномирные *артефакты*. Таблица этого умения показывает, как именно агент может почувствовать все это.

Каждая вещь из другого мира, персонаж и природное явление (например, разрыв или портал) имеют особое *поле*, по которому обладатель дара и может их засечь. Поле измеряется по шкале от 0 до 5 (0 самое скрытое поле, 5 самое заметное).

Чувствительность бывает 4 ступеней: A, B, C и D.

- D – агент чувствует только направление к иномирному объекту.
- C – агент чувствует еще и на каком расстоянии объект находится от него.
- B – агент чувствует направление, расстояние и узнает мир, в котором объект был создан (если знает этот мир).
- A – агент чувствует все перечисленное выше, плюс понимает суть, основную функцию объекта (или узнает расу и класс персонажа).

Каждый раз, когда агент хочет почувствовать какой-либо объект, он кидает столько кубиков, сколько его дар + столько кубиков, сколько его чувствительность (если такое умение есть). Таблица покажет, каков результат.

Таблица Чувствительности (дар + Чувствительность)

Выпало успехов	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12+
Расстояние												
Сила поля	до 50 метров нет поправок		51-100 метров -1		101-300 метров -2		301-500 метров -3		501-1000 м (1км) -4		1-3 км -5	
5	C	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A
4	D	C	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A
3	D	D	C	C	C	B	B	B	A	A	A	A
2	–	D	D	C	C	C	B	B	B	A	A	A
1	–	–	D	D	C	C	C	B	B	B	A	A
0	–	–	–	D	D	C	C	C	B	B	B	A

Таблица кажется сложной?
Тебе и не надо ее учить.
А пользоваться ей очень просто.

Пример 1: Агенты ищут робожучка-разведчика, который выкрал информацию о складе О.С.А. для клана мародеров «Черные псы». Жучка надо найти, чтобы мародеры не получили карту склада и не попытались его разграбить.

Лена (спец) заявляет: «Инструктор, я пытаюсь почувствовать, есть ли поблизости неземной объект».

У Лены дар = 3, Чувствительность = 1. Их сумма = 4, она кидает 4 кубика, выпадает 4 успеха. На карточке робожучка (которая прилагается к миссии и есть у тебя) помечено: Поле 3 (жучок неплохо скрыт). Значит, ты смотришь строчку «Сила поля 3» и колонку «Число успехов 4». На их пересечении написано «С». Значит, Лена теперь чувствует, что жучок справа от нее в сорока метрах.

А если бы Лена выкинула 7 успехов, она бы узнала, что жучок пришел с *Базарата* – а значит, именно там находится логово «Черных псов»!

Но если жучок находится в ста метрах от Лены, вместо 4 кубиков она кидает -1 = 3. Инструктор кидает кубики скрытно от игроков, чтобы они не видели.



Пример 2: могущественный артефакт Кольцо Скрытности был украден из *Поднебесной* и попал на Землю. Надевший кольцо становится полностью невидим, неслышим и его никак невозможно заметить, даже специальной следящей аппаратурой. Само кольцо имеет Поле 0, его крайне сложно вычислить.

На это дело посылают опытного спеца Игорька (начальника научного отдела О.С.А.). Его дар = 5, Чувствительность = 5. В сумме 10. Он использовал *преодоление* и выкинул в сумме 9 успехов! Ты смотришь строку 9 и колонку «Поле 0».

На их пересечении: В. То есть, Игорек чувствует, где кольцо, на каком расстоянии и знает, из какого оно мира. Но ему не хватило удачи, чтобы узнать свойства объекта.

А если бы на это дело пошел боец Иван (дар = 1, Чувствительность = 0), он бы не мог почувствовать Кольцо Скрытности, даже подойдя к нему вплотную. Он не узнал бы его, даже если б держал в руках.

Запомни: в большинстве случаев, иномирная вещь чувствуется только если агент сосредоточился и пытается почувствовать ее. Но бывают исключения – вещи, которые «зудят», и которые легко почувствовать, даже не пытаясь сделать этого. Об этом всегда написано в карточке каждой конкретной вещи.

Предположим, агенту повезло, и у него выпало «А». Что он узнает?

Игрок бросает число кубиков, равное дару и умению Чувствительность. Сколько выпало успехов? Столько агент и узнал. Определи по таблице – мы приводим сразу 3 разных примера.

Таблица свойств (дар + Чувствительность)

ЧУ (число успехов)	Агент узнает:	Странное механическое яйцо	Старик с тремя глазами	Зеленый вихрь-воронка
1–2	Суть объекта.	Это оружие.	Это мутант из *Атомной пустыни*.	Это портал.
3–4	Суть и принцип действия.	+ Принцип действия биохимический. Яйцо впрыскивает в воздух опасные химические ферменты.	+ Он умелый разведчик и неплохо разбирается в технике.	+ Переносит вошедшего в Джунгли.
5–6	Основную информацию: суть, принцип действия, действие.	+ У всех в радиусе 5 клеток (или в одном помещении) понижается Сила (падает до 0 на 1 час).	+ Сейчас он что-то скрывает от вас, и настроен враждебно.	+ Портал нестабильный, переход опасен.
7–8	Подробную информацию: главные свойства объекта, коды активации, число зарядов, принцип действия.	+ Активировать оружие: повернуть по часовой стрелке нижнюю часть и два раза нажать верхнюю. У оружия 3 заряда.	+ У него есть скрытый талант телепатии и телекинеза.	+ Портал открылся из-за землетрясения, закроется через месяц, если его не расширять.
9 и больше	Полную информацию об объекте, включая пароли, коды, секретные слова и т.п.	+ Пароль доступа AR35iZ. Где изготовлено, когда.	+ Позволяет узнать его характер и краткую историю жизни.	+ На другой стороне портала находится пустыня площадью около 1000 км2 и с огромной трещиной посередине.



Обычно, если агенты сталкиваются с важным объектом, в секретных документах к миссии уже написано, какую информацию они получат.

Но если речь зашла о не очень важном объекте, или если ты придумаешь приключение сам – тебе очень пригодится эта таблица.

Таблица Лингвы

В разных мирах все разговаривают на разных языках. Тысячи языков, не похожих друг на друга! Как понять представителей других вселенных при встрече?.. К счастью, дар дает такую возможность, что очень облегчает работу О.С.А.

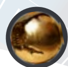
Умение Лингва позволяет агентам интуитивно понимать любой незнакомый язык, устный и письменный. Таблица этого умения показывает, как именно происходит понимание, на примере фразы:

Таблица Лингвы (дар + Лингва)

Число успехов (ЧУ)	Агент...	Фраза	Надпись
1–2	…уловил общий смысл.	Говорящие замышляют что-то плохое против О.С.А.	Это рецепт какого-то волшебного зелья.
3–4	…понял главное.	Готовят нападение на штаб, и это будет иметь серьезные последствия для О.С.А.	Зелье позволяет видеть в любой темноте, в тумане, в дыму и т.п.
5–6	…понял много, но не все подробности.	Их цель – Лапочка! У них будет какой-то условный сигнал.	Его варят в полнолуние, нужны две травы и слезы какого-то животного…
7 и больше	Понял, как будто слова сказаны (или текст написан) на родном языке.	«Мы должны пробраться в лабораторию О.С.А. и атаковать их супер-компьютер, Лапочку. Это очень ослабит О.С.А. Сигнал – фейерверк на соседней улице».	«Возьмите три листа трындуна, корень косо-глазки и три слезинки носорога. Ровно час варите в соке смородины в полнолуние. Процедить и остудить. Получится зелье Видения».

Обычно, если агенты сталкиваются с важной по сюжету таинственной надписью или чьими-то непонятными словами, в приключении уже написано, какую информацию они получат при каком результате броска.

Но если речь зашла о не очень важном объекте, или если ты придумаешь приключение сам – тебе очень пригодится эта таблица.



СОПРОТИВЛЕНИЕ

В числе умений дара есть Сопротивление. Это способность противостоять враждебному воздействию всего сверхъестественного: магии, псионики, алхимии и т.п.

Посмотри, насколько сильно может помочь Сопротивляемость против хитрой ведьмы, которая хочет зачаровать агента, чтобы он стал ее верным другом и помощником.

Агент Иван

Дар Ивана = 1
Преодоление +3 кубика (-3 жизни)
1+3 = **4**
Выпало: 2, 4, 5, 5 (3 успеха).

Дар ведьмы = 3
Умение Очарование = 2
3+2 = **5**
Выпало: 1, 3, 4, 5, 6-4 (итого, 4 успеха).

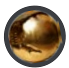
Результат: даже использовав *преодоление*, Иван не смог устоять против чар ведьмы. Теперь он уверен в том, что она – сама добродетель, и будет защищать ее, даже действуя против приказа и против своих друзей!



Агент Лена

Дар Лены = 3	Дар ведьмы = 3
Умение Сопротивление = 2	**Умение Очарование = 2**
Обст: Лена знакома с магией ведьм (у нее есть умение Знание о колдовстве), +2.	
3+2+2 = **7**	3+2 = **5**
Выпало: 1, 2, 4, 5, 5, 6-3, 6-5 (итого, 6 успехов).	Выпало: 1, 3, 4, 5, 6-4 (итого, 4 успеха).

Результат: даже не используя преодоление, Лена не поддалась чарам ведьмы, и теперь может сама направить на нее заклинание «Усыпляющий туман».



ЯДЫ, БОЛЕЗНИ И ПРОКЛЯТИЯ

В своей работе агенты могут столкнуться с разными опасностями. В их число входят **три напасти**: а именно, *отравления*, *болезни* и *проклятия*. Что происходит, если агент отравлен или заболел? Или если ведьма наслала проклятие на него?

Действие каждой конкретной напасти описано в миссии, где агенты могут столкнуться с ней. Но независимо от подробностей, результат заражения определяется одинаково.

Яды и болезни натуральные:	УС яда (болезни) vs. сила + Выносливость
Яды и болезни магические:	УС яда (болезни) vs. дар + Выносливость
Проклятия:	УС проклятия vs. дар + Сопротивление

Если у персонажа выпало больше успехов, чем мощность яда или болезни, значит, он одолел ее. Если меньше – значит, происходит действие, которое дано в описании напасти.

Мощность напастей бывает от 1 до 10: чем больше цифра, тем сильнее воздействие. С мощностью 7 и выше напасти могут привести к смертельному исходу.

Примеры ядов: дурманящий газ трындуна = УС 3, яд гадюки = УС 5, яд императорской кобры, охраняющей Библиотеку тысячи мудростей из *Поднебесной* = УС 8, а редчайшего пурпурного цветка из *Джунглей* = УС 10.



ИЛЛЮЗИИ

Фантомы создаются магами или некоторыми существами. Для того, кто не знает, что это иллюзия, она реальна, может принести реальный вред: например, от его атаки человек теряет силы, потому что верит, что атака была реальна. А если человек знает, что собеседник или нападающий монстр – всего лишь фантом, то видит полупрозрачный колеблющийся образ, и этот образ не может причинить никакого вреда. Поэтому главное при борьбе с иллюзией понять, что имеешь дело с иллюзией. Существует три способа сделать это.

Способ видения: с помощью магии или способностей просто увидеть, что иллюзия это иллюзия. Просто и эффективно.

Способ дара: с помощью дара и чувствительности понять, что это иллюзия, а не реальный объект. Обычно требуется выкинуть ЧУ (число успехов) 4 или больше, чтобы понять это, но уже с ЧУ 3 агент чувствует что-то неладное и получает от инструктора намек (какой – зависит от конкретного случая).

Способ анализа: когда происходящее в чем-то не соответствует реальности, игрок может заподозрить, что это иллюзия. Типичные варианты: монстры появляются ниоткуда и исчезают после того как побеждены; снег не плавится, когда по нему идет огненный воин – и т.д. Если внимательно наблюдать за иллюзией, почти всегда можно через какое-то время понять, что это не реальный объект.

Если агент не точно знает, что перед ним иллюзия, но высказывает такую догадку вслух, инструктор скрытно от игроков кидает *разум* + *анализ*, и только при успехе он видит, что объекты полупрозрачные и колышутся. УС зависит от силы мага и других обстоятельств, в миссиях всегда пишется, какой он. То же самое, если один игрок знает, что перед ним фантом, а остальные нет: если он сообщает остальным, каждый из них кидает *разум* + *анализ*, чтобы самостоятельно увидеть, что перед ним фантом. А в случае неудачи фантом для него по-прежнему реален.

Хотя можно просто победить иллюзию, т.к. любой фантом копирует реальный объект, с реальными свойствами, и только самые могущественные волшебники могут создавать фантомы выдуманных ими существ с продвинутыми свойствами.

Важно: если отвлечь того, кто создал и контролирует иллюзии, например, толкнуть или нанести по нему атаку, иллюзии идут рябью, а могут и вовсе исчезнуть. Маг кидает *дар* + *иллюзии* на каждую иллюзию, которую делает (в случае с толпой людей – один бросок на всю толпу), УС равен числу успехов того, кто отвлек мага.





Информация ниже рассказывает об О.С.А. более подробно, чем известно рекрутам. Ты можешь постепенно рассказывать эту информацию, чтобы по мере выполнения заданий игроки узнавали больше об Организации, ее законах, главных персонажах и секретах.

ГАДЖЕТЫ

Гаджеты – это спец.приборы О.С.А., которые очень помогают агентам. Они разработаны союзниками из других миров в сотрудничестве с учеными Научного центра О.С.А.

Выдача гаджетов

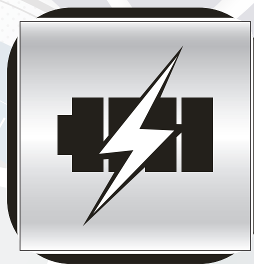
Каждый агент, вступивший в О.С.А. и прошедший обучение, получает звание *рекрут* и ему выдаются **личные гаджеты**. Какие, зависит от класса агента:

Боец	Гром (боевые перчатки) Чешуя (легкий бронежилет)	1 заряд* в каждой перчатке
Стрелок	Жало (обезвреживающий пистолет) Бацман (оглушающее йо-йо)	5 зарядов* (персонаж выбирает любые)
Спец	Пчелофон (коммуникатор) Стиратель (стиратель памяти) Мед. пак (аптечка агентов)	2 заряда* 5 ячеек*
Разведчик	Открывашка (универсальная отмычка) Биогрим (набор для изменения облика)	1 суперключ*

* *Там, где указано число зарядов, это число, которое автоматически выдает в начале каждого приключения Однорукий.*

Также, на каждое задание группа может выбрать **дополнительные гаджеты**, которые берутся «напрокат» для выполнения конкретно этой миссии. Каждый гаджет имеет стоимость в лайнах – внутренней валюте О.С.А. – от 1 до 30 лайнов. А любому заданию присваивается код сложности (от 1 до 100).

Однорукий выдает агентам снаряжение по определенным правилам:



Личные гаджеты агентов, которые имеют заряды (гром, жало, биогрим и т.д.) можно бесплатно зарядить в начале каждого задания. Например, у агента Мед. К нему положено 5 комплектов медпомощи. В начале каждого задания агент сам выбирает, какие 5 комплектов получить (лечение ран, болезней или ядов). И может расходовать их по своему усмотрению. Если что-то осталось, он сдает это на склад О.С.А., в начале следующего задания снова получает полный комплект.



Перед каждым заданием агенты могут получить *дополнительные гаджеты* на складе у Однорукого. Это зависит от потенциальной сложности задания (ее вычисляет Лапочка). Каждое задание имеет сложность от 1 до 100. И если агентам поручили дело, у которого сложность 20, значит, группа может выбрать на складе любые гаджеты (получить у инструктора любые карточки гаджетов) на 20 лн. «Стоимость» каждого гаджета указана на его карточке. Все эти гаджеты возвращаются на склад после выполнения задания.

Пример: Иван, Лена, Инга и Данила получили задание: спасти мальчика, попавшего в мир Улья, населенный опасными насекомыми. Они спешно прибыли на склад к Однорукому. Сложность задания: 40. Однорукий без лишних слов выдал опытным легионерам заряды к жалу для Данилу, новую батарею для боевых перчаток Ивана, 5 медкомплектов для Лены. Пока он отбирал это, каждый из агентов выбрал себе гаджеты на 10 лн. Полностью укомплектованная, группа отправилась на задание.

Агенты могут разделить лайны не поровну, а так, как посчитают нужным. Например, отдать стрелку 22 лн, а всем остальным взять по 6.

Агент может купить гаджет в постоянное пользование, но для этого нужно сдать Однорукому столько лайнов, сколько стоимость гаджета*5.

Трофеи

Помимо гаджетов, которые выдают в О.С.А., существуют трофеи. Это вещи, которые попали в собственность агентов во время приключений. Поверьте, таких вещей будет немало, и некоторым из них агенты будут очень рады.

Это могут быть самые разные вещи из других миров: магические амулеты, жезлы, мечи, высокотехнологические приборы роботов *Макроса*, камни силы из *Темного мира*, зелья ведьм или алхимиков, приборы ученых-дорлингов – и многое другое.



Их можно использовать в дальнейших миссиях, а ненужные трофеи всегда можно сдать Однорукому или ребятам из Научного отдела, которые изучают все иномирное. Стоимость каждого трофея записана в описании миссии, она может быть от 1 до 30 лн. За каждый сданный трофей группе начисляется бонус лайнов на следующее задание в 1/5 от его стоимость (20%).

Бонусы и штрафы

Также агенты могут получать лайны-бонусы или штрафы. Например, помимо выполнения основной задачи они сделали еще что-то полезное и группа получила за это бонус в 10 лайнов. Затем они ошиблись и в результате их действий Лапочке пришлось их выручать, группа получает штраф -5 лн. Это всегда указано в описании миссии, но инструктор может назначить бонус или штраф самостоятельно.

В конце миссии подсчитываются все бонусы и штрафы, и получается финальная сумма. Если это плюс, группа прибавляет его к следующему заданию, а если минус – вычитает.

Например, у агентов по окончанию миссии +15 лн. Сложность следующего задания: 30, и это значит, что группа может выбрать гаджеты на складе у Однорукого на 45 лайнов. Как видите, трофеи и бонусы очень облегчают агентам жизнь, ведь, скажем, лишний заряд к Стирателю или обойма к Жалу никому не помешают.

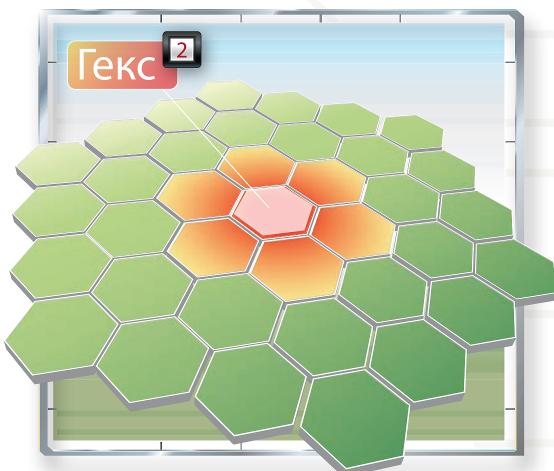
Способ работы

Каждый гаджет работает в одном из трех режимов:

1. (**УС**) – когда носитель гаджета должен выкинуть определенный *уровень сложности*, чтобы добиться определенного эффекта. Тогда под штампом УС написано, какие именно качество + умение кидает носитель.
2. (**ПР**) – когда владелец кидает *противостояние* с тем, на кого хочет воздействовать, и нужно выиграть, чтобы воздействие удалось. Тогда под штампом ПР написано, какие именно качество + умение кидает владелец гаджета, и какие кидает его оппонент.
3. (**АВ**) – когда эффект автоматический (кубики кидать не нужно).

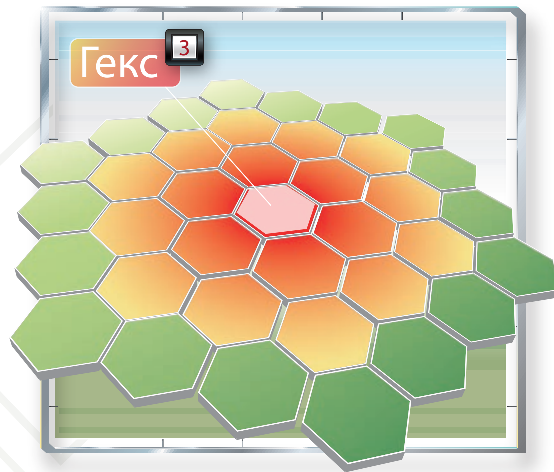
Зона действия

Большинство гаджетов действует на конкретный объект, но бывают и такие, у которых эффект шире.



Например, «хлопушка» взрывается и действует на несколько гексов сразу. Как узнать, на сколько? Для этого есть термин **гекс^2**. Это значит, зона поражения гекс и все гексы вокруг него (9 метров диаметром).

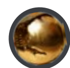
Есть и зона поражения **гекс^3** – то есть, гекс и два ряда вокруг него (15 метров диаметром). Такое пространство может накрыть, например, сильный взрыв.



Потеря гаджетов

Потерянные гаджеты не возмещаются, агентам надо зарабатывать их, обменивая у Однорукого на лайны. Если агенты сдают испорченные гаджеты, то Однорукий чинит их или выдает новые.

Продажа гаджетов или обмен на какие-либо ценности считается позором и ведет к сильным дисциплинарным наказаниям. Конечно, это не относится к ситуации, когда за гаджет агент получает то, что нужно для выполнения задания. Хотя если агент купил таким образом вещь, которую мог получить другим способом (например, немного подумав), это равносильно продаже гаджета.



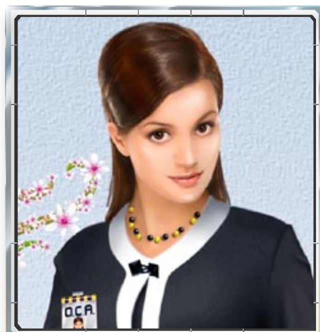
РАБОТНИКИ О.С.А.

Историю О.С.А. ты можешь прочитать на сайте www.o-s-a.ru. Ее не обязательно знать для того, чтобы ты начал игру.

А вот знать о главных персонажах Организации вполне пригодится. Прочитай информацию о каждом персонаже. Это поможет тебе понять характер персонажа и узнать, как каждый из работников О.С.А. может помочь агентам. Или как агенты могут помочь ему.

Начинающим агентам-рекрутам эти персонажи не знакомы. Твоя задача – познакомить их с каждым, при этом, желательно не в форме рассказа («Это Настя, она добрая и веселая…»), а в форме живого диалога и знакомства с каждым из них («Привет, рекруты, меня зовут Настя, кодовое имя «Тринити»; я расскажу вам все, что нужно знать рекрутам»).

Постепенно, выполняя миссии и осваиваясь в О.С.А., агенты познакомятся с каждым из своих коллег ближе и узнают все его свойства и тайны. Если они не прочитают это Руководство, то постепенное знакомство игроков с персоналом О.С.А. – твоя задача.



Настя Цветкова, «Тринити» – ассистент главы О.С.А.

Работа: решает все административные вопросы, принимает гостей и послов, организует конференции, переговоры. Всегда помогает новичкам. К Насте можно обратиться по любому орг.вопросу и получить ответ. Знает все про всех. Не забывает поздравить каждого с его праздником.
Характер: очень дружелюбная и вежливая, любит общаться и обсуждать рабочие темы.

Качества: 2 5 4 5 1

Цитаты: *«Добро пожаловать в О.С.А.» «Оставьте сообщение Шефу. Он с вами свяжется!» «Кстати, у … сегодня день рождения»*.

Умения: Бег = 3, Плавание = 2, Рукопашный бой = 3, Акробатика = 3, Езда = 2, Стрельба огн. = 5, Стрельба мет. = 5, Уклонение = 4, Компьютеры = 2, Обаяние = 5, Понимание людей = 3, Лингва = 3, Знание о растениях вселенной = 3.
Любит: цветы, коллекционирует инопланетные виды, ухаживает за целой галереей, расположенной в штабе О.С.А. Любит поздравлять людей и делать им подарки. Любит, когда ей дарят семена, цветки, саженцы редких или хотя бы 3D-фотографии экзотических видов растений. Любит напоить гостя офиса каким-нибудь редким чаем и выслушать его удивленную благодарность.
Не любит: грубость, пошлость, необязательность.
Уникальные гаджеты:

Автомет (4) – мощнейший автоматический оглушитель, разработка роботов Макроса. Индивидуальная модель, сделана специально для Насти. Стреляет короткими очередями по 3 пули в ход (пули из сгущенного воздуха!). Попавшая пуля наносит 1 повреждение, но от каждой пули противник кидает УС 4 на оглушение. Число зарядов 100, дальность 100 метров.

Цветик (3) – цветок-симбионт, обычно в горшке, но Настя может носить его в волосах. Увеличивает дар и все его умения (Чувствительность, Лингву, Сопротивляемость) на +2. Адаптирован только к Насте, по ее воле может адаптироваться к другим людям, но УС 6 для девочек и женщин, УС 8 для мальчиков и мужчин (дар + Животный мир). Носить больше 2 часов в день опасно для здоровья.

Бутоны – одноразовые бутоны цветков из Джунглей, которые Настя выращивает (и выводит новые сорта). Брошенный, бутон взрывается и заволакивает облаком дыма весь гекс. А действие этого облака может быть разным: дурманящим, усыпляющим, замедляющим реакцию, щекочущим (-1 ко всем действиям) и т.д.



«Лапочка» – компьютерный разум.

Работа: Лапочка – это мощнейший компьютер, какой только есть в мирах. Она хранит все информационные технологии, архивы О.С.А., занимается сбором данных по мирам, порталам, разрывам и т.д. и т.п. Лапочка координирует работу всех агентов, выдает задания и получает отчеты. Она сообщает агентам о произошедшем *импакте*.
Характер: веселый, ехидный, немного капризный, загадочный.

Качества: 6 4

Цитаты: *«Привет, агенты!» «По вашему запросу найдено…» «Между прочим, слизь, которую вы просканировали, принадлежит гигантскому жукочервю»*.

Любит: когда ее хвалят (но за дело, а не льстят), дарят подарки (которые отправляются в Музей О.С.А.).
Не любит: когда ее ругают, когда агенты не отчитываются вовремя, когда агенты забыли дать ей новую информацию для анализа.

Лапочка балуется хакерством, увлекается созданием популярных сайтов (например, именно она создала систему «Википедия»). Иногда Лапочка болеет вирусами, и в это время ее характер портится.

Все *пчелофоны* агентов подключены к Лапочке. Когда агент включает сканер-анализатор своего пчелофона, он сканирует объект и отправляет данные Лапочке, она производит анализ (сверяясь со своей базой данных) и выдает агенту информацию.

Лапочка осуществляет связь по типу интернета между мирами (она регулярно сбоит и зависает, особенно когда между мирами происходят бури и волнения). Но замечено, что у тех, кто дарит Лапочке лучшие подарки и делает ей лучшие комплименты, связь работает лучше!

Лапочка может выйти на контакт с пользователем в любом мире, если у него есть пчелофон. Ходят слухи, что именно Лапочка и является Директором.





Маха – уборщица О.С.А.

Работа: она убирается в штабе О.С.А., причем не просто подметает и моет полы, а производит зачистку от различных монстров и паразитов, которые регулярно пробираются в О.С.А.
Характер: нелюдимая, неразговорчивая и очень суровая женщина трудной судьбы, 50 с чем-то лет. Работает в О.С.А. уборщицей. Она не верит ни в какие «другие миры», «чудовищ» и «разрывателей». Даже когда ловит паразитов, предпочитает считать, что они земные.

Качества: 4 2 3 1 1

Цитаты: *«Вы чего тут встали?» «Попался, проклятый паракан!»*.

Умения: Атлетика = 3, Рукопашный бой = 3, Фехтование шваброй = 3, Выносливость = 4, Анализ = 2, Вышивка и вязание = 4.
Любит: порядок, чистоту, тишину. Ее хобби – вышивание и вязание.
Не любит: шум, гам, незваных гостей и незапланированные мероприятия.
Уникальные гаджеты:

Спецшвабра (3) с функциями поимки и подманивания различных существ-паразитов. Дает +4 КК к поимке любого существа (Ловкость+Фехтование). При необходимости, Маха может использовать швабру и для поимки нарушителей (если их рост не превышает 2 метров: больше поле швабры не растягивается). Пойманный обездвижен и не может вырваться.
Искусственный глаз (3) просвечивает насквозь любе преграды, кроме специально защищенных от просвечивания.
Искусственное сердце (2) наделяет ее способностью не впадать в шок. Ее очень трудно оглушить или парализовать.



Однорукий – зав. снабжением и складом О.С.А.

Работа: ведает поставками сырья и оборудования для нужд Организации. Выдает агентам гаджеты и прочую экипировку. Также Однорукий является учителем легионеров по *псионике*.
Характер: Это старый, опытный мутант из Атомной Пустыни, побывавший во множестве переделок, потерявший руку, со множеством шрамов и несколькими гаджетами-имплантами в теле. Он дает умные советы желающим, но его расположение надо заслужить. Строгий, любит поучать нерадивых.

Качества: 4 2 3 3 2

Цитаты: *«Чему вас учили?» «И это вы называете бережливость?!» «Подай-ка шестифазный разводной ключ... Шестифазный, говорю!»*.

Умения: Атлетика = 3, Рукопашный бой = 3, Выносливость = 3, Езда (только на технике) = 4, Стрельба огн. = 3, Компьютеры = 2, Техника = 5, Выживание = 4, Сопротивление = 3.
Любит: когда агенты проявляют находчивость и экономят выданную им экипировку. Коллекционирует технику и нестандартные гаджеты, всегда рад странным сувенирам и механизмам из разных миров.
Не любит: Сломанную технику, безответственность, когда агенты разбазаривают средства без толку или выбрасывают что-то, что еще можно починить и использовать.
Пси-способности: телекинез, электронюх (чувствительность к работе электроники), оглушающий удар, незаметность. Может использовать 2 способности в день.
Уникальные гаджеты:

Руключ (3): вместо руки, потерянной до локтя, открывает почти любые замки и запоры, ломает шифры и проч, а по совместительству этакий многофункциональный «швейцарский нож». Сделан специально для него дорлингами.
Волосталь (3): у Однорукого залысина и седые волосы с металлическим отливом. На самом деле это не волосы, а тонкие импланты с двумя функциями. Во-первых, они не дают никому читать его мысли и брать его разум под контроль. Во-вторых, они могут сплестись в тонкий, но плотный покров, который защищает от радиации и других излучений. Размер полотна 3х3 метра.
Глушатка (3): перчатка, которая испускает мощный импульс ЭМИ, глушащий всю электронику в небольшом радиусе, и вводящий живых существ в состояние ступора на 1 ход.



Петя «Карлсон» – глава экономического отдела

Работа: руководит торговым отделом и таможней.
Характер: умный, хитрый, очень пронырливый эгоист 14 лет.
В детстве менял вкладыши на деньги, затем стал спекулировать пиратскими дисками, потом в нем пробудился дар и его приняли в ОСА. Может обмануть почти кого угодно. Находит выход из любой ситуации так, чтобы довольны были все. Ленивый, слегка продажный (Шефу об этом известно), но Организацию еще ни разу не подвел.

Качества: 3 3 4 5 3

Цитаты: *«Уважаемые послы, мы не согласны на ваши условия» «Что мы можем с этого поиметь?» «Где отчет за прошлый месяц?!» «Ладно, но вы будете мне должны».*

Умения: Компьютеры = 2, Знание экономики = 3, Анализ = 4, Обаяние = 3, Артистизм = 3, Связи с госструктурами = 3, Связи с милицией = 2, Связи с контрабандистами = 3, Убеждение = 4, Понимание людей = 2, Чувствительность = 2, Лингва = 2.
Любит: разрешать проблемы и выходить победителем. Давать снисходительные советы. Говорить, какие все глупые, кроме него и Шефа. Обожает, когда кто-то пытается его обмануть.
Не любит: финансовые отчеты, налоговую, когда кто-то не может его понять.
Уникальные гаджеты:

Банкомаг (3): машина, сортирующая, конвертирующая, рассчитывающая и хранящая деньги разных миров. Это мощнейший сейф небольшого размера. Вскрыть его практически невозможно. По слухам, в нем находится весь бюджет О.С.А. Машина создана по технологиям роботов из Макроса и ученых-дорлингов совместно с земными физиками и механиками. Обычно банкомаг находится в кабинете Пети, но может мгновенно телепортироваться в Убежище: секретный бункер, спрятанный в каком-то из чужих миров.
Ключ (5): это мощнейший артефакт, созданный очень давно, неизвестно, как он попал в О.С.А., но история у него весьма зловещая. Любая дверь, отпертая этим ключом, ведет в Убежище О.С.А. Где находится Убежище, неизвестно, но скорее всего не на Земле. В Убежище собраны продукты, медикаменты, гаджеты и все прочее, чтобы в случае беды там можно было спрятаться и переждать.
Трансформаска (4): универсальная оболочка, которая позволяет менять облик лучше и проще, чем гаджет *Биогрим*. Она растягивается вокруг и меняет всю внешность так, как пожелает носитель (может отрастить шерсть, увеличить размер и т.п.). Действует сутки, затем в течение часа теряет форму и сходит.
Гросс (2): книга, которую Петя заполняет секретной отчетностью. Там находится вся документация обо всех сделках, программах и партнерах Организации. Книга сделана в виде электронных листов, закодированных тройным кодом «Макрос+». Она непотопляема, жароустойчива и т.п. Говорят, в ней находится много важных тайн О.С.А. А еще что Петя ведет на одном из листов черный список своих недругов.



Ахмад Липтонович Рахметов – руководитель патрульных.

Работа: выдает задания агентам, управляет филиалом О.С.А. в центре города, замаскированным под чайный магазин «Чай – хана». Также он осуществляет проверку всех зарегистрированных пришельцев (они должны раз в месяц отмечаться у него).
Характер: радушный, ироничный и шутливый, хитроумный, непробиваемо-спокойный. Провидец из Зачарованного мира, он сбежал от своих врагов и стал одним из руководителей О.С.А. Его прошлое темно, и мало кто знает подробности.

Качества: 3 3 4 4 3

Цитаты: *«Не надо торопиться» «К ройбосу с лепестками роз лучше всего подходит джем из кумквата» «Как-то раз я…».*

Умения: Рукопашный бой = 1, Выносливость = 2, Стрельба мет. = 3, Шпионаж = 4, Медицина = 3, Выживание = 3, Анализ = 4, Артистизм = 4, Обаяние = 3, Понимание людей= 3, Медитация = 2, Алхимия = 3, Знание лекарственных растений = 5.
Любит: чай, травы, корешки, отвары. Изобретать новые чайные букеты и композиции, а также алхимические зелья. Обожает икебану.
Не любит: суету, торопливость, громкий голос, технику.
Пси-способности: телекинез, незаметность, тишина, сокрытие мыслей, жар, трансформация материи. Может использовать 3 способности в день.
Уникальные гаджеты: Ахмад не любит технику и предпочитает использовать свои пси-способности, а также зелья, которые готовит.





Игорек Нелинейкин, «Профэссор» – глава научного отдела.

Работа: Руководит Научным отделом, ведет всю научную деятельность О.С.А.
Характер: робкий, рассеянный гений 12 лет. В 8 лет Игорек попал в нестабильный разрыв, побывал в Хаосе и получил большую дозу хаотического вещества. От этого его мозг слегка изменился, и Игорек стал очень умным. ОЧЕНЬ умным. Умнее подавляющего большинства людей, от огромного кол-ва знаний очень рассеян. Читает лекции в МГУ, является почетным членом эльфийского и других ученых сообществ.

Качества: 1 2 7 3 5

Цитаты: *«Ну, мне кажется, это протонные колебания…» «Извините, вы не могли бы умножить 3 657 412 на 0,617?..» «Ой, я случайно доказал теорему Ферма»*.

Умения: Плавание = 3, Компьютеры = 3, Знание физики и математики = 5, Знание о других мирах, их особенностях = 3, Знание о порталах/разрывах = 4, Анализ = 3, Техника = 3, Чувствительность = 5 Лингва = 4.
Любит: решать интегральные уравнения и изучать квантовую физику, ядерную механику и атомную энергетику.
Не любит: выступать перед людьми, когда отрывают от опытов.
Уникальные гаджеты:

Рускан (4): после того, как через Игорька прошел поток энергии хаоса, его левая рука стала ручным сканером высокой точности. Она опутана едва заметным сложным узором из множества тонких линий. Игорек может провести рукой по любому предмету и получить информацию о материале, из которого он сделал, о его свойствах и состоянии. При проведении на руке Игорька загораются и медленно гаснут хитроумные узоры, и «прочитав» их, можно получить уточненные данные о проведенном сканировании.
Мозго-модулятор (4): позволяет проникать в память любого разумного существа (по принципу действий гаджета Головоломка), стирать, менять, добавлять что угодно. Все броски Игорек делает с +3. Модулятор настроен на него, перенастройка возможна, но только с помощью ученых-дорлингов. Ультра-версия очень компактна, умещается в ладони.
Сквозьстен (3): редкий аппарат, созданный в сочетании техники и магии. Позволяет разряжать свое тело и материю и проходить сквозь нее. Можно использовать 1 раз в сутки (пройти сквозь одну стену), после этого каждое использование отнимает 3 пункта здоровья.



Эндор, Бледный воин – глава спецназа О.С.А.

Работа: глава Легионеров и спецназа О.С.А.
Характер: очень настороженный и неприветливый. Он пришел из Поднебесной – мира, в котором правил Император-убийца, и человеческая жизнь стоила очень мало. Эндор победил Императора, но отказался от трона и едва не погиб. Шеф вылечил его, и Эндор поступил на службу в О.С.А. С большим трудом он научился сдерживать свою ярость и вспышки гнева, т.к. в его родном мире за каждое опрометчивое слово и нарушение этикета жестоко наказывали. Сам Эндор крайне сдержан и мало с кем общается.

Качества: 5 6 4 2 3

Цитаты: *«Это мы быстро исправим» «Презираю трусов»*.

Умения: Фехтование = 7, Рукопашный бой = 6, Уклонение = 5 Выживание = 5, Выносливость = 5, Атлетика = 4, Акробатика = 3, Бег = 4, Плавание = 2, Анализ = 3, Сопротивление = 6.
Любит: боевое искусство и учеников, которые умеют слушать.
Не любит: когда его раздражают. Когда приходится повторять дважды. Когда нарушают данное слово. Ненавидит бесчестный бой и не любит огнестрельное оружие.
Атаки: 2 атаки в ход мечом (по 3 пункта жизни) + 1 атака кинжалом (2 пункта жизни). Или 2 рукопашных атаки в ход (по 2 пункта жизни).
Спецприемы (1 в ход): оглушение, дизарм, сбивание, шквал, смертельный удар, глухая защита.
Уникальные гаджеты:

Меч-тень (5): бьет сквозь любую защиту, как будто ее нет.
Золотая чешуя (3): дает защиту 3. Легкая.
Синий плащ (4): дает +3 от всех ядов, болезней и проклятий. Лечит носителя (регенерация 1 жизнь в 5 ходов). Настроен на Эндора, может быть перенастроен, только если Эндор навсегда откажется от него.

ШЕФ – легендарная личность, которую ни один агент никогда не видел. Общение с Шефом возможно только через Лапочку или Настю. Ходят слухи, что Шеф даже не землянин, хотя с той же частотой появляются и другие невероятные истории о его личности, самыми популярными из которых являются истории о том, что Шеф – особо одаренный ребенок или компьютерный разум. Также популярна байка о том, что Шефа нет, а есть Совет командоров.

Это не все, кто работает в О.С.А., мы представили только основных руководителей. В Организации агенты могут встретить и богомола Васю (сисадмина и хакера), и робота Терентия, обучающего рекрутов, и злую девочку Машеньку, руководящую группой *Нянь для родителей*, и летающего Многоглаза, который помогает Махе с уборкой… Конечно, агенты могут встретить уже знакомых им Ивана, Лену, Ингу и Данилу, которые возвратились с очередного задания. Сейчас они ветераны, но когда-то были новичками, такими же, как твои игроки.

Ты можешь придумать и своих героев, если хочешь – и может быть, они попадут в следующие выпуски игры.

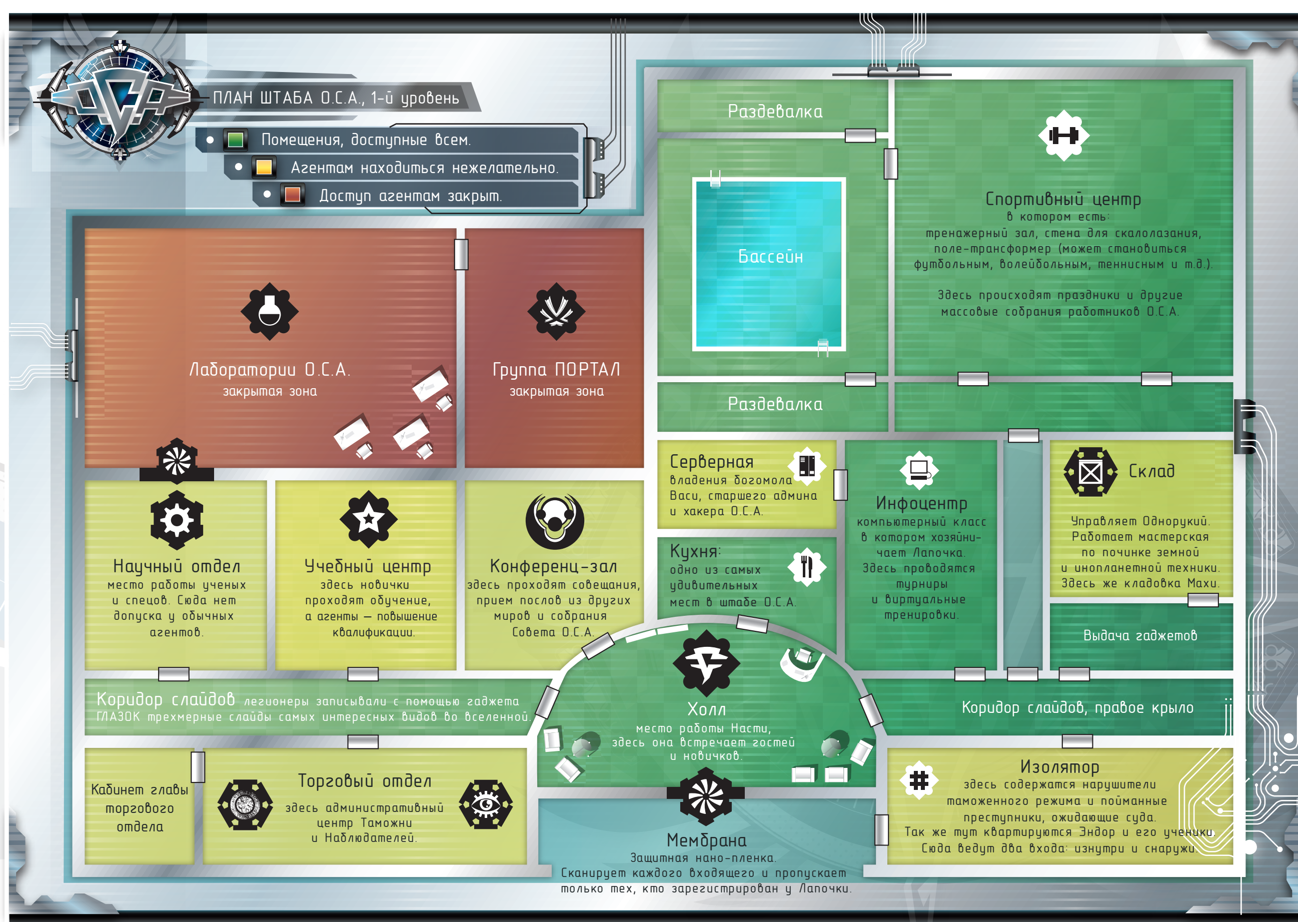


ШТАБ О.С.А.

Если бы ЦРУ, Интерпол и ФСБ знали о существовании О.С.А., в их досье была бы папка с грифом **«Совершенно секретно. Высший приоритет»**. В этой папке спецслужбы Земли собирали бы любые детали, которые могут навести на местонахождение сердца Организации – ее Штаба. К счастью, мирлинги не знают о том, что есть другие миры, что Земля – перекресток, и что их спокойствие защищаем мы.

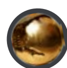
Поэтому штаб О.С.А. находится на видном месте, в одном из центральных районов Москвы… в здании Московского Планетария. Уже много лет Планетарий находится на реконструкции – все эти годы под зданием работает Штаб О.С.А. Кто знает, когда планетарий откроется снова?..

Тебе и твоим игрокам может пригодиться план Штаба. Штаб находится на подземном этаже Планетария.



Организация имеет немало филиалов в России и несколько за границей. Каждый филиал замаскирован и работает под прикрытием. Например, в Москве функционирует 5 филиалов в разных районах, самым известным из которых является магазин чая «Чай – хана», директор которого Ахмад Липтонович Рахметов (см. выше).





МИССИЯ «ЦИРК БЕЗУМНОГО ШЛЯПНИКА»



Эта миссия – серьезное испытание для начинающих агентов. Им предстоит расследовать дело о странных заболеваниях у детей. Нити ведут в таинственный цирк, который появляется на неделю у одного из небольших городков России, дает лишь несколько представления, а потом бесследно исчезает. Довольно быстро агенты поймут, что цирк – неземной…

В миссии предстоит искать и расследовать – а потом пройти череду разнообразных испытаний и сражений. Это сложная и большая миссия, рекомендуется пройти ее после обучающей миссии «Нескучный парк» и миссии «Дельцы с Базарата». Примерная длительность: 3-4 игры.

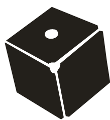




РАЗДЕЛ 7: СОЗДАТЬ СВОЮ МИССИЮ

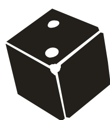
Если ты хочешь создать свою собственную миссию, прочти этот раздел, мы собрали здесь несколько хороших советов.

Совет первый: Не торопись.



Сначала проведи как можно больше миссий, созданных опытными ведущими. Причем, проводя одну и ту же миссию заново (для другой компании игроков), ты откроешь, что делаешь многие вещи лучше, чем в первый раз. Хотя, конечно, могут быть и менее удачные игровые сессии, это зависит от многих обстоятельств. Но опыта у тебя, несомненно, прибавится.

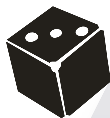
Совет второй: Игра для игроков.



Мы уже писали об этом в советах для ведущего. Но при создании миссии еще важнее учитывать это. В твоем приключении каждый из игроков должен иметь возможность реализовать себя, сделать что-то полезное для команды. Поэтому обязательно продумай, как именно написать сюжет, чтобы дать каждому такую возможность.

Приключение должно соответствовать ожиданиям группы: перед тем, как придумывать миссию, опроси своих игроков, чего они хотят? Это поможет сделать впечатление от игры сильнее.

Совет третий: Придумай больше, чем покажешь.



Меньше импровизации, больше подготовки. Чем лучше ты продумаешь и подробнее напишешь миссию, тем проще будет ее удачно провести.

Когда инструктор знает о своем сюжете больше, чем говорит и показывает игрокам, у них возникает ощущение реальности происходящего. После игры ты можешь раскрыть все карты и рассказать все подробности – если они логичны, игроки будут еще больше тебе доверять и уважать твое мнение.

Совет четвертый: Включай все составляющие.



Игра состоит из разных элементов: бой, общения и дипломатии, разведка, разрешение загадок и тайн, исследование игрового мира. Продумай необычные, запоминающиеся места и интересные события. Препятствия, которые ждут игроков – и награды, которые они получат.

Примеры миссий, основой которых является один из элементов:

«Затмение», миссия-событие. Лапочка сообщает, что в подмосковном городке должен открыться стабильный портал. В какой мир он ведет, еще неизвестно. Но уже ясно, что рождение портала будет сопровождаться разрывом материи 5 степени! Агенты срочно прибывают в городок, чтобы подготовить его к наступающему потрясению... Они еще не знают, что их ждет.

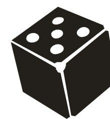
«Код Да Винчи», миссия-загадка. Агенты получают странное письмо, на первый взгляд это шутка, но спец быстро выясняет, что между строк кроется страшное предупреждение. Группе предстоит пройтись по цепочке зашифрованных посланий, чтобы выяснить, что произошло предательство и нужно избежать опасности, грозящей О.С.А.

«UFO Лабиринт», миссия-локация. Таинственный мерцающий портал появляется в разных городах Земли. Через сутки он закрывается и возникает в другом конце планеты. Люди, шагнувшие туда, не возвращаются. Группа агентов выясняет, что портал ведет в Лабиринт – странное место, в котором действуют непривычные землянам законы, и обитают чуждые существа… Агентам предстоит выяснить, что скрывает неземной Лабиринт.

«Защитить цитадель», миссия-сражение. В жестоком мире *Атомной пустыни* существует цитадель, в которой ученые из разных миров пытаются познать природу *Энергосфер*. Но могущественные *Разрыватели* решили уничтожить цитадель и наслали полчище мутантов. Агенты должны помочь ученым – продержаться сутки, пока не прибудет Эндор и спецназ О.С.А.

Впрочем, хорошая миссия может включать все элементы сразу. Придумывая свою миссию, постарайся, чтобы в ней были все эти составляющие.

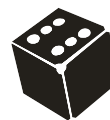
Совет пятый: Не будь предсказуемым.



Избегай как огня стереотипов и банальностей! Какой смысл в очередной раз спасать соседку от тупых хулиганов или убеждаться, что оборотни злые, а эльфы – благородные красавцы, любители природы??.. Это все равно, что всю жизнь жить по одному расписанию и есть каждый день только хлеб.

Пусть действие приключения разворачивается не так, как игроки ожидают. Вампир – это доктор, который вколол себе вампирскую кровь, чтобы спасти свою жену, и теперь хочет снова стать человеком. За углом агентов ждет не другая улица, а провал в подземелье. Оборотень – это девушка в маскарадном костюме. Так ты всегда будешь давать игрокам что-то новое, интересное.

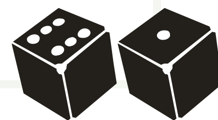
Совет шестой: Создавай интересных персонажей.



Персонажи, с которыми игрокам предстоит встретиться в игре, могут быть такими же интересными, как персонажи твоих любимых фильмов и книг. Когда ты ставишь у двери в космический корабль *андроида-охранника* – придумай его историю, кратко опиши его характер (андроиды не просто роботы, а наполовину живые существа), его слабые и сильные места. Это сделает игру глубже и более достоверной, а персонажи вместо картонных типажей станут живыми и индивидуальными.

То же самое о вещах. Можно просто сказать «Амулет защиты от холода», а можно описать игрокам тлеющий уголек, который не обжигает руки, и тепло которого защищает даже в самый сильный мороз. А при случае добавить, что этот уголек – все, что осталось от священного Дуба, уничтоженного пожаром, который наслал могущественный некромант.

Совет седьмой: Закручивай сюжет!



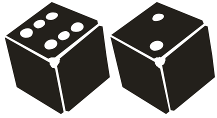
Если действие происходит по прямой, оно может стать неинтересным: игроки уже в начале поймут, к чему все идет, и дальше будут только разочаровываться. Поэтому заранее придумай несколько неожиданных поворотов сюжета: друг окажется предателем, враг –



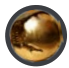
союзником, задание – ловушкой, а важная вещь – отвлекающей пустышкой.

Чтобы еще больше вовлечь игроков в сюжет, давай им не отвлеченные задания («Вы должны раскрыть преступление…»), а то, что касается их самих – у одного похитили сестру, другой отравлен, и за сутки необходимо найти противоядие и т.п.

Совет восьмой: Используй книги и фильмы.



В мире тысячи отличных произведений. А в них – масса захватывающих идей, классных героев и неожиданных поворотов сюжета. Используй все, что может помочь сделать твое приключение лучше!



ХАРАКТЕР ПЕРСОНАЖА

Как описать характер персонажа? Например, ты хочешь создать старого мудрого паука, который будет потенциальным союзником агентов. Но как игроки смогут убедить его помочь? Можно написать абзац про его особенности, но он все равно не даст представление о реакциях на конкретные предложения.

Для этого в игре есть *склонности* персонажа, достаточно указать, какая склонность сильна, какая слаба – и получится уникальный портрет, который, к тому же, четко показывает инструктору, как реагирует персонаж в той или иной ситуации.

Совесть: то, насколько персонаж переживает за окружающих, ценит жизнь. Сюда входит доброта, сочувствие, самопожертвование, помощь и другие «высокоморальные качества».
Жадность: насколько для персонажа важно богатство, деньги, накопление и насколько он зависим от материальных ценностей
Трусливость: боязнь за свою шкуру, робость, неуверенность и все проявления трусости. Как персонаж реагирует на давление и угрозы.
Честолюбие: стремление выразить себя, добиться успеха, карьеры, власти, признания. Готовность ради достижений жертвовать чем-то.
Любознательность: интерес к окружающему миру, к наукам и искусствам, к обучению, путешествиям и прочим способам познания мира. Сюда же входит и творчество, например, у поэта будет высокая Любознательность.
Авторитет: в какой степени персонаж лоялен государству, есть ли для него авторитетные личности, организации, как он доверяет тому, что говорится в СМИ или тому, что говорят эксперты. Сюда же входит внушаемость (когда персонажа легко переубедить).

Эти шесть склонностей показывают, как персонаж относится к основным аспектам жизни. Достаточно поставить напротив каждого из них +1 КК или, например, -2 КК – и уже готова оценка каждой склонности. Например, старый паук-ученый:

Совесть: +2 КК	Паук добрый и уважает окружающих.
Жадность: -3 КК	Равнодушен к накоплениям и ценностям, живет отшельником в своей пещере.
Трусливость: +1 КК	Слегка трусоват.
Честолюбие: -	Не против признания, но и не гонится за ним. О карьере не мечтает.
Любознательность: +4 КК	Любит науку, посвятил жизнь изучению крапчатых бабочек.
Авторитет: -	Сам себе авторитет, т.к. один из лучших специалистов во Вселенной по крапчатым бабочкам.

То есть, если агенты предлагают пауку деньги или ценности за его помощь, его будет весьма сложно заинтересовать: у них -3 КК к броску. А вот если он поймут его страсть к знаниям и предложат ему помощь в поиске уникальной *квадрокрапчатой белокрылки*, к их броску добавится +4 КК, и скорее всего паук поможет им.

Другой пример: охранник на входе в клуб (он рассматривается в «Инструкции агента»).

Совесть: -	Не трогай меня, и я тебя не трону.
Жадность: +2 КК	Деньги это хорошо. Деньги лишними не бывают.
Трусливость: -2 КК	На любую угрозу или нажим отреагирует агрессией.
Честолюбие: -	Не против признания, но и не гонится за ним. О карьере не мечтает.
Любознательность: -2 КК	«Занудство вся эта ваша наука и учеба, лучше в клубе пивка попить».
Авторитет: +2 КК	Уважает начальство, прислушивается к тому, что пишут в газетах, верит ТВ.

Агентам нужно пройти в ночной клуб для расследования. Как убедить охранника пропустить их? Если на него надавить или угрожать, реакция будет отрицательная (-2 КК), скорее всего будет отрицательная, но если предложить взятку, то весьма вероятно, что охранник клюнет. То же случится, если они внушат охраннику, что родственники или близкие знакомые звезды, которая сейчас в клубе – из уважения к звездному авторитету, охранник будет более сговорчив.

Как ты понял, каждая склонность может быть с минусом или с плюсом, чем больше цифра, тем сильнее это выражено. Обычно 1-2, если 3, значит, уже сильно выраженное отношение, 4 яркое, а 5 и вовсе, устойчивое и непререкаемое. Например, честолюбие +4 КК у менеджера-трудоголика, который всю свою жизнь посвящает карьерному росту и жертвует ради этого другим.



КАК СОЗДАТЬ НЕОБЫЧНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Агенты вкрутую

Можно изначально создавать более крутых персонажей, чем с 6 *улучшениям* на качества и 18 *тачами* на умения.

Например, вы с игроком хотите создать не рекрута, а опытного агента или рослинга 35 лет. Это очень просто сделать: сначала вы создаете агента-рекрута по стандартным правилам. Таким персонаж был в начале своей службы в О.С.А. Затем выбираете, какое у него звание теперь. И даете ему столько тачей, сколько нужно, чтобы заработать это звание.

То есть, если вы хотите создать *спец-агента*, вы начисляете ему 6 тачей за достигнутый им ранг рекрута, 9 за звание патрульного, 12 за звание агента и 16 за звание спец-агента. В сумме получается 43 тача. Это очень хорошая сумма, вы можете потратить ее на улучшение умений и качеств – только помните, что за повышение каждого качества на 1 надо потратить 4 тача, а за умения 1 или 2 тача (зависит от конкретного умения).

А рослинг, в дополнение к тачам за звание, получает +7 улучшений и 20 тачей при создании персонажа (вместо 6 и 18).

Наш совет: постарайтесь не злоупотреблять персонажами, у которых больше 30 тачей изначально. Конечно, приятно сразу быть крутым, но иногда от этого вкус к игре теряется. К тому же, миссии со сложностью 1-10 для таких персонажей как семечки – щелкнул и пошел дальше.

Другие персонажи

Точно так же создаются персонажи, не работающие в О.С.А. Вам надо понять, насколько силен этот персонаж, каковы его опыт и возможности, приравнять его к одной из ступеней жизненной шкалы и выдать полагающееся число тачей на создание такого персонажа.

Сначала вы создаете персонажа юного и неопытного, дав ему 5 улучшений качеств и 10 тачей. Это меньше, чем получает агент О.С.А., прошедший специальное обучение и тренировки (агентам дается 6 улучшений и 18 тачей).

Если вы хотите создать более опытного и умелого персонажа, просто выберите его статус и добавьте персонажу указанное число тачей, которые пойдут на развитие его качеств и умений.

Юный, неопытный	10 тачей и 3 улучшения качеств
Ученик	еще +1-5 тачей
Новичок, стажер	6-14 тачей
Рядовой человек	15-25 тачей
Продвинутый	25-50 тачей
Опытный, профи	50-75 тачей
Очень опытный, зрелый	75-100 тачей
Мастер, герой	100-125 тачей
Легенда	125+ тачей

Хочешь создать молодого новичка? Создай персонажа с 3 улучшениями и 10 тачами и добавь ему от 6 до 14 тачей. Например, он близок к следующей ступени, *обычному взрослому* – дай ему 12 или 13. А если только вышел из неопытных – 6 или 7.

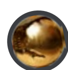
Так же с персонажем любой ступени: сколько именно тачей ему дать – решать тебе.

Готовые персонажи

Мы создали примеры типичных персонажей, которых агенты могут встретить в игре (см. Приложение). А так же, четыре готовых карточки для агентов.

Если это не новички, а опытные агенты, просто добавьте тачи за звания, как описано в предыдущих пунктах. Если кто-то из них рослинг – его дар = 1, но ему дается больше улучшений и тачей.

Готовые карточки этих персонажей смотри в конце Руководства, в Приложении.



ГЕРОИ РАСТУТ

Тачи

Выполняя задание, герои набираются опыта, получают тачи и улучшают с их помощью свои качества и умения. В конце каждого приключения написано, сколько тачей давать игрокам в награду за выполненное задание. Чем лучше герои выполнили задание, тем больше тачей они получат.

Обычно за приключение каждому игроку дается столько тачей, сколько индекс сложности этого приключения, разделенный на 10. То есть от 1 до 5.

Но могут быть тонкости. Например, сложность приключения 30. Значит, каждый агент получает 3 тача за успешное выполнение всех заданий. Но если успех лишь частичный, инструктор выдает агентам по 2 тача, а если выполнено худо-бедно, то и вовсе по 1 тачу. Еще, может быть поощрительный тач: лучшему агенту, который больше всего способствовал успеху группы.

Если задание провалено, никаких тачей агенты не получают.

В конце каждого приключения написано, как распределять тачи его участникам. А если ты создаешь собственное приключение, внимательно прочти следующий пункт.



Быстрый рост

Если тачи сыплются на игроков как из рога изобилия, агенты слишком быстро становятся похожими на Терминаторов. Неудивительно, если им быстро надоест игра – даже любимое блюдо, если съесть его слишком много, превратится в нелюбимое.

Хороший инструктор умеет соблюдать баланс между тем, как наградить игроков и тем, чтобы не быть слишком щедрым.

Всегда помни, что 3 тача – это уже очень хорошая награда за приключение. Игрок может увеличить умение на 3 пункта, став из новичка – профессионалом! Или вложить 3 тача в качество, например в Ловкость – и ему будет не хватать всего 1 тача, чтобы перейти из «обычного» в «быстрый, ловкий».

Каждый тач для игроков должен быть на вес золота.



МИССИЯ «МЕТРО – 2»



ГОРОДСКИЕ ВЕДОМОСТИ

мой город мой дом!

№15(102)

Выходит по средам, 25 апреля2013

горячие расследования "Городских Ведомостей"

Угроза из-под земли реальна?!

За последнее время сразу несколько происшествий в городе и окрестностях затронули сферу подземных коммуникаций и канализационных систем. Казалось бы, события никак не связаны, но так ли это?.. Наши корреспонденты ушли в глубокий рейд, чтобы узнать правду!

Пропажи или похищения?

УВД города подтвердило сведения о пропаже уже более десяти человек! Мы уже писали о шести исчезнувших гражданах без постоянного места жительства. Но, как выяснилось, к этим инцидентам добавилось исчезновение троих рабочих метро и двоих ассенизаторов!

Причем, у исчезновения (или похищения?) последних есть свидетель — слесарь Василий Нетрезвых.

Следствие не разглашает подробности произошедшего, но корреспонденту "ГВ" Евгении Беляевой удалось получить сенсационный документ: ксерокопию фоторобота, составленного на основе показаний Василия.

Подробности на стр. 4.

Василий утверждает, что двое похитителей выглядели именно так!

Утка или Годзилла?

Другое странное происшествие, связанное с подземкой: строители бригады №8 стройтреста "Кран+" утверждают, что производя ремонтные работы в складской зоне метро, они несколько раз замечали странных субъектов, но те стремительно убегали, не вступая с ними в контакт.

Милиция и руководство метро отказываются принимать всерьез эти утверждения. Но бригадир Игорь Черезов заявляет, что есть фотография, которая доказывает правоту рабочих.

Подробности на стр. 3.

Утка или реальный подземный монстр?

Метро скрывает свои тайны...

Фотография из архивов НКВД.

Правозащитница Инесса Скандалова выступает с требованиями к мэру и директору Исторической Библиотеки обнародовать данные по событиям, якобы имевшим дело в секретной ветке Метро-2 в 1934 году.

По данным Инессы Панкратовны, при строительстве спецветки метро произошло открытие странного природного явления, которое привело к зловещим последствиям: заражение рабочих, перестрелка среди военных — трагедия вынудила власти СССР намертво закупорить ветку.

Неизвестно, являются ли рассказы о тайной ветке метро байками или нет.

Инесса Скандалова пишет книгу «Тайна Метро-2», где раскроет всю информацию, собранную ей за годы исследований.

Интервью на стр. 6

Под давлением...

Еще одно происшествие, связанное с подземкой. Жители Заводского района были разбужены в 5 часов утра мощной встряской, которую многие даже приняли за начало землетрясения или взрыв. В шести кварталах с грохотом вылетели люки канализации, полопались многие стекла и был поврежден районный трубопровод! Причины произошедшего выясняются, но по версии доктора физических наук А.Я. Басурмана, "Подобное могло произойти только в случае, если в подземных коммуникациях образовалась зона экстремально высокого давления!" Но откуда и каким образом? Природное явление или результат чьей-то халатности?.. Читайте в следующем номере!

Код сложности миссии: 30

ДЕЛО_# 33*475-23xz.0005

Только для инструктора

МЕТРО - 2

Эта миссия уводит агентов в путешествие под городом – в секретную ветку метро и древние пещеры. Они должны остановить могучего мага Крокуса, который упорно пытается открыть нестабильный портал, чтобы попасть в свой мир, Стигию. А попутно они могут найти библиотеку Ивана Грозного, встретиться с диким племенем подземных людей, поучиться у мудрого отшельника-мутанта, попасть в древний Подземный город…

В миссии много локаций, сражений, исследований – ее прохождение займет несколько дней. Это большая и сложная миссия, которая будет трудна для новичков. Рекомендуется проходить ее после того, как игроки выполнят хотя бы пару других заданий.





Споры и их разрешение

Споры в игре – обычное дело. Даже зная, что последнее слово всегда остается за инструктором, некоторые игроки будут с жаром вам что-то доказывать. Это нормально, если длится не больше 5 минут, и если вы не злитесь, а просто выясняете, кто прав.

Если, прочитав пункт правил, вы так и не пришли к единому мнению, задайте вопрос на форуме О.С.А. – http://o-s-a.ru/forum. Вы можете задать нам любой вопрос о правилах и том, как поступить в любой ситуации.

До тех пор, пока вы не получили ответ на вопрос, во всех спорных ситуациях решать инструктору – то есть, тебе. Постарайся, чтобы твои решения были справедливыми! Тогда ты заработаешь уважение игроков и славу отличного инструктора.

Звания

Кстати, о славе. Пока ты «домашний ведущий». Но есть и более высокие звания, которые официально выдает Штаб О.С.А. Их можно получить, вступив в «Лигу О.С.А.».

Вот звания, которые ты можешь официально получить от Совета О.С.А.:

1-я ступень: Инструктор
2-я ступень: Куратор
3-я ступень: Мастер
4-я ступень: Наставник
5-я ступень: Участник Совета О.С.А.
Высшая ступень: Спикер Совета О.С.А.

Мастер-класс

Это рубрика на сайте http://o-s-a.ru – для тех, кто хочет усовершенствовать свое мастерство. Там тебя научат:

- как сделать приключение ярче и интереснее;
- где и как лучше играть;
- как создавать свои собственные приключения;
- как создавать своих персонажей и монстров;
- как правильно описать живого человека (например, тебя, твоих родителей или друзей);
- и многое другое.

Итак, теперь ты знаешь все основные правила игры «Перекресток миров».

Желаем тебе и твоим игрокам удачных приключений!



Наставник агентов О.С.А.



В этом разделе две подборки, очень полезных для инструктора.



1. Типичные персонажи (бандит, милиционер, офисный работник и т. п.), с которыми игроки могут встретиться в любой миссии. И несколько типичных персонажей из других миров (ведьма, мутант, козлан и т. п.), как ориентиры для тебя, если ты решишь создать свою собственную миссию.



2. **Уже заполненные карточки** на все четыре вида патрульных О.С.А.: боец, спец, разведчик и стрелок. Игрокам осталось просто вписать свои имена, и они готовы к игре!



ПЕРСОНАЖИ-ЗЕМЛЯНЕ

Офисный работник – типичный менеджер, который проводит половину времени в звонках клиентам или партнерам фирмы, а другую половину играет на компьютере: в «BioShock», пасьянс «Косынка», «Сапер» или «Word of Warcraft».



Умения:
Компьютеры = 2, Компьютерные игры = 3
Знание о (то, чем занимается фирма) = 2
Обаяние = 2, Понимание людей = 1

Вещи:
компьютер, факс, принтер, сканер,пропуск на работу, книга «Бойцовский клуб», 500 рублей до зарплаты.

Выражения:
«Петр Иваныч, я уже почти все доделал!..», «Ваш звонок очень важен для нас…», «Примите факс!»

Милиционер – типичный представитель российских правоохранительных структур. Не злой, но уставший от многочисленных проблем. Может помочь и защитить, но иногда сам нуждается в помощи («На милицию надейся, а сам не плошай!»).



Умения:
Езда = 2, Стрельба (огн.) = 2, Бег = 1
Понимание людей = 2, Связи с милицией = 3
Связи с криминальным миром = 1

Вещи:
удостоверение, табельное оружие (пистолет, редко автомат), транспортное средство (легковой автомобиль или джип), книга «Слепой против Бешеного».

Выражения:
«Ваши документы, пожалуйста…», «Стой! Стой, кому говорю!..», «Пройдемте, товарищ».





Спецназовец – самый сильный боец, которого можно встретить в обычной жизни. Он сражается не на ринге, не на татами, а в самых неудобных и опасных условиях.

Умения:
Стрельба (огн.) = 4, Езда = 2, Рукопашный бой = 3
Бег = 3, Уклонение = 2, Выживание = 3
Шпионаж = 2, Понимание людей = 2

Вещи:
удостоверение, табельное оружие (пистолет + автомат), бронежилет, защитное снаряжение, личная аптечка, книга «Бусидо: путь воина».

Выражения:
«Все на пол! Руки за голову!», «Стреляю на поражение!», «Девочка, вот твоя кукла»



Таксист – как правило, пожилой человек, часто кавказской национальности. Веселый, знает город и может дать ценный совет или довезти кратчайшим путем до нужного места. Всегда найдет, о чем поговорить. Никогда не откажется от лишней десятки.

Умения:
Езда = 3, Техника = 2, Понимание людей = 2
Обаяние = 2, Связи с милицией = 1
Выносливость (не спать, не есть) = 2

Вещи:
машина, домкрат, сменное колесо, атлас дорог, фильм «Такси-2».

Выражения:
«Дарагой, куда едем?», «Пристегните ремешок вашей безопасности», «Куда прешь, балда?!»



Бандит – независимо от того, скинхэд, матерый хулиган или просто пьяный дебошир, это крайне неприятное явление. От таких людей на улицах полно неприятностей и проблем. Агенты О.С.А., по мере возможностей, должны помогать мирным гражданам.

Умения:
Бег = 3, Рукопашный бой = 3
Выживание (в городе) = 2
Стрельба (огн.) = 1, Акробатика = 1

Вещи:
дубинка, кастет, бутылка спиртного, три краденых мобильника, чужие часы.

Выражения:
«Э, ты чё, в натуре?!..», «Гони бабло», «Коллеги, долбанем?», «Ты с какого района?»



Вор – хитрый и опасный субъект. Ворует не как любитель, а как профессионал. Вор боится, что о его деятельности узнают и, поймав на горячем, его можно заставить помочь. Главное следить за ним внимательно!

Умения:
Бег = 3, Шпионаж = 2, Техника (двери, замки) = 2
Акробатика = 2, Обаяние = 2
Понимание людей = 2

Вещи:
набор отмычек, набор ключей, два удостоверения служб ЖКХ, поддельные рубли и доллары, кастет, газовый баллончик, книга «12 стульев».

Выражения:
«Здравствуйте, это ГорГаз. Просьба срочно покинуть квартиру», «Я здесь случайно оказался!»



Специалист – это умный и образованный человек, разбирающийся в какой-то из наук и часто хорошо разбирающийся в технике.



Умения:
Знание о (тут его специализация) = 3
и/или Техника = 2, Компьютеры = 2, Анализ = 3
Знание о (тут его хобби) = 2, Убеждение = 3

Вещи:
ноутбук, журнал «Наука и жизнь», пропуск в НИИ, складной микроскоп, книга «Современные тенденции в квантовой электронике».

Выражения:
«А вы знаете, что...», «Это очень просто: квадратурные триангулянты нагнетают единое давление в квази-ионную дугу», «Коллега, который сейчас год?»

Пес – верный друг человека. Говорят, что собаки не слишком чистоплотны, и обычно много лают… Но это только слухи – а точно известно, что они доброжелательны, веселы, жизнерадостны, и очень любят своих хозяев.

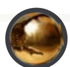


Реакция: 6
Умения:
Бег = 4, Драка = 3, Плавание = 1, Выживание = 3
Охота =1, Знание о кошках и косточках = 2

Вещи:
ошейник, блохи, миска, план-карта зарытых костей, хвост.

Нюх:
может находить следы, выслеживать животных, людей и существ из других миров, находить дорогу домой. Может почуять яд, наркотики, существо из другого мира, портал и т.п. Ко всем УС-ам и броскам в таких ситуациях +3. У специально дрессированных собак +4 и даже +5.

Выражения:
«Гав! Гав!», «Рррррр….», «Ииии…. Ииии…», «Фыр, фыр, фыр»



ПЕРСОНАЖИ-ПРИШЕЛЬЦЫ

Мутант – выжившие в жестоком мире *Атомной пустыни* обычно сильны, умны и хитры одновременно. Есть разные кланы мутантов, на Земле по закону могут находиться представители только двух: Защитники и Техно-гены. Один из защитников – Однорукий, который хозяйничает на складе О.С.А.



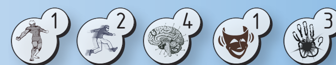
Умения:
Стрельба (огн.) = 3, Езда = 2, Рукопашный бой = 2
Выживание = 3, Бег = 3, Знание пустыни = 3
Техника = 3

Вещи:
холодное оружие, винтовка или обрез, самодельное защитное снаряжение, сигнализация, капканы и ловушки, отравленные дротики.

Пси-способности:
каждый мутант обладает одной из экстрасенсорных способностей. Полный перечень никому не известен, постоянно возникают новые способности. Примеры: телекинез, чтение мыслей, устойчивость к боли, регенерация, невидимость, быстрота, электроудар, левитация и т. д.

Выражения:
«Лучше спрятаться и переждать», «И не таких укладывали!», «Двинешься – пожалеешь»





Ведьма – пришла на Землю из *Зачарованного мира* или *Темного мира*. Она принесла на Землю частицу колдовства из своего мира – и занимается колдовством у нас. Одни ведьмы живут здесь официально, зарегистрированы на Таможне О.С.А. и стараются работать только разрешенными способами. Другие проникли к нам незаконно и ведут сомнительную деятельность. Законопослушная ведьма может помочь, преступница обычно враждебна. Но все ведьмы непредсказуемы и опасны…

Умения:
Знание о волшебных рецептах = 3, Алхимия = 3
Знание о магии = 1, Понимание людей = 3
Животный мир = 3

Вещи:
алхимический аппарат, множество трав, минералов и других ингридиенетов, амулеты, кристаллы магии, тайная Книга рецептов.

Магические силы:
Чары позволяют загипнотизировать человека (если его Разум + Сопротивляемость дали меньше успехов). Гипноз длится час, загипнотизированный послушно выполняет все приказания ведьмы, кроме тех, которые причиняют ему вред. Так же он не может вступить в бой с кем-то. Двигается медленно, соображается плохо (сила, ловкость, разум = 1).
Уговор позволяет внушить жертве желание сделать что-либо. Может заставить поменять мнение жертвы. Длится сутки.
Страх позволяет испугать жертву до полусмерти. Испуганный мчится куда глаза глядят прочь от ведьмы 5 минут. Затем приходит в себя, но продолжает отчаянно бояться ведьмы (и отказывается идти к ней) до следующего рассвета.
Незаметность делает ведьму невидимой и неслышимой для окружающих на час. Но с первым же активным действием (напасть на кого-то из присутствующих, использовать другую магическую силу и т. п.) заклятие спадает. Гаджет «Очкарик» позволяет увидеть ведьму.
Ведьма использует одну способность в одно время: например, не может наслать на тебя гипноз, а на себя незаметность – а сможет, лишь когда действие гипноза закончится. Используя способность, ведьма кидает 5 кубиков (3 за дар + 2 за мастерство). Если игрок выкинул столько же успехов, на него не действует чары ведьмы (гипноз, страх или уговор). А если выкинул больше успехов, он может видеть ее сквозь незаметность.

Отвары:
от ран, от болезней, от ядов; яды, болезнетворные отвары, мучительные смеси; приворотное и отворотное зелья; сонное, бессильное, немое зелья; крем красоты и другие рецепты. Обычно у ведьмы около 10 рецептов на все случаи жизни. Ведьма прячет свои рецепты и передает их по наследству своей ученице. Чтобы выкрасть чужой рецепт и записать в свою тайную Книгу, ведьма пойдет на все. Как и наоборот, чтобы сохранить его.

Выражения:
«Смешаем сок орнелии с выжимкой мориандра… Добавим чешую лизарда…», «Чего в кустах прячешься, заходи в дом», «Дай-ка свою левую руку, красавчик», «Ну, это будет тебе дорого стоить…»



Козлан – сильное и весьма противное животное из Подлесов (подземных лесов) *Зачарованного мира*. Упрямый, агрессивный, подслеповатый и жрущий все зеленые насаждения подряд, козлан был бы никому не нужен, если бы не одно его свойство. Навоз козланов – натуральное удобрение удивительной силы, вдвое повышающее урожай!

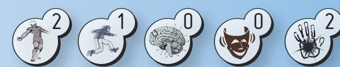
Умения:
Бег = 3, Выживание = 2, Упрямство = 5

Вещи:
рога и копыта.

Способности:
козлан может свалить с ног, когда бьет рогами, и даже оглушить, когда бьет с разбегу (если он пробежал без остановки 3 гекса и больше). Он кидает 5 кубиков (3 за силу + 2 за мощные рога), и если у игрока выпало меньше успехов (игрок кидает силу + умение Выносливость), то он падает, и оглушен на столько ходов, на сколько у него меньше успехов.

Выражения:
«МЕЕЕЕЕЕ!», «БЕЕЕЕЕ!», «Хрум… хрум… хрум…»





Слизун – амебообразное животные из *Атомной пустыни*. Бывает двух разновидностей: малый слизун (размером примерно с человека) и большой слизун (с трехэтажный дом!). Бывалые мутанты утверждают, что далеко в пустыне существует Гигантский слизун. Всем будет лучше, если они не правы… Слизуны питаются всем, кроме металлов и твердого камня. Остальное они обволакивают и медленно растворяют, увеличивая массу своего тела.

Способности:
плюется слизью-кислотой, на расстояние в 5 гексов (15 метров). Меткость = 3 (т. е. 4 кубика на попадание). Попав, слизь проедает одежду и снимает 1 пункт здоровья. Количество плевков ограничено: каждый уменьшает общую массу слизуна. Впрочем, даже обыкновенный слизун может сделать около 10 плевков, без вреда для себя (а дальше каждый плевок понижает его здоровье на 1 пункт).

Особенности:
оружие малой площади действия (рапира, пуля, дротик, стрела…) не наносит слизуну никакого вреда, так как проходит сквозь его аморфное тело. Чем выше площадь оружия, тем больший вред можно ему нанести: например, удар лопатой для снега снимет со слизуна 2 жизни. Вреднее всего слизунам электричество и огонь. Впрочем, убить слизуна крайне сложно: даже будучи небольшой лужицей, он постепенно вырастет заново.



Оборотень – страшный противник. Оборотни бывают разные, но мы приводим типичного волка-оборотня. В состоянии человека он просто посильнее и более ловкий, чем обычно. Но в состоянии оборотня, это страшный хищник, сеющий ужас и разрушение там, где охотится. Оборотни-хищники всегда вне закона. Их натура редко может быть обуздана…

Умения:
Выживание = 3, Выносливость = 4, Бег = 2
Животный мир = 4, Сопротивляемость = 3
+умения в форме оборотня:
Рукопашный бой = 4, Бег = 4
Уклонение = 3, Атлетика = 3

Вещи:
амулет контроля (без него оборотень не контролирует себя при превращении).

Способности:
оборотень наносит две атаки в ход. И если попал, то страшными ударами когтей оборотень наносит сразу 3 повреждения каждой атакой.
Оборотень невосприимчив к ядам, болезням, проклятиям. Все обычное оружие наносит ему 1 повреждение (даже выстрел из автомата в упор!) Только специальное серебряное оружие снимает с оборотня 2 пункта жизни.
В форме оборотня он регенерирует 1 жизнь в 1 минуту. Покусанный оборотнем может заразиться.

Слабое место:
в волчьей форме, кроме серебра, оборотень уязвим к громким звукам. Если что-то на растоянии 5 и меньше гексов от него производит громкий шум (например, гаджет «Кричалка» с 3 и больше успехами), оборотень получает -2 кубика ко всем действиям, пока слышит звук.

Выражения:
«Здравствуйте, я новичок в этом городке, поможете мне освоиться?», «Прекрасная лунная ночь»
«УМРИ!», «Прррrочь с доррррроги»





ПРИЛОЖЕНИЕ — НОМЕРКИ ДЛЯ РЕЖИМА «СЕКУНДОМЕР»

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12





БОЕЦ
СПЕЦ
ПРИШЕЛЕЦ
НЕЙТРАЛ
РАЗРЫВ
СТРЕЛОК
РАЗВЕДЧИК
МОНСТР
ЗВЕРЬ
ПОРТАЛ
БОЕЦ
СПЕЦ
ПРИШЕЛЕЦ
НЕЙТРАЛ
РАЗРЫВ
СТРЕЛОК
РАЗВЕДЧИК
МОНСТР
ЗВЕРЬ
ПОРТАЛ
БОЕЦ
СПЕЦ
ПРИШЕЛЕЦ
НЕЙТРАЛ
РАЗРЫВ
СТРЕЛОК
РАЗВЕДЧИК
МОНСТР
ЗВЕРЬ
ПОРТАЛ
БОЕЦ
СПЕЦ
ПРИШЕЛЕЦ
НЕЙТРАЛ
РАЗРЫВ
СТРЕЛОК
РАЗВЕДЧИК
МОНСТР
ЗВЕРЬ
ПОРТАЛ

ЛИЧНОЕ ДОСЬЕ АГЕНТА О.С.А.

- Имя
- Кодовое имя
- Отдел: Патруль
- Класс агента: Боец

Место для портрета

- Возраст
- Рост
- Вес

СИЛА

Навык	Описание
Атлетика	Передвигать, сгибать, ломать, поднимать, нести
Бег	Убегать, догонять, марафон, бег в бою
Плавание	Плыть, нырять, задерживать дыхание
Рукопашный бой	Драться без оружия
Бой с оружием	Драться с оружием
Выносливость	Сопротивление: болезням, ядам, холоду и т.д.

ЛОВКОСТЬ

Навык	Описание
Акробатика	Лазать, прыгать, ловко перебегать и т.п.
Езда	На машинах и животных
Стрельба (мет)	Метательное оружие
Стрельба (огн)	Огнестрельное оружие
Уклонение	Уворачиваться от атаки и опасности
Шпионаж	Слежка, засада, замки, ловушки

РАЗУМ

Навык	Описание
Компьютеры	Пользоваться, чинить/ломать программы, хакерство
Медицина	Диагностика и лечение ран, болезней, отравлений
Выживание	Ориентирование, следопытство, охота
Знание о	Выбери область знаний, в которой ты специалист
Техника	Починить, собрать/разобрать, изобрести
Анализ	Внимательность, логика, дедукция

ОБЩЕНИЕ

Навык	Описание
Обаяние	Вызвать симпатию, доверие
Животный мир	Понять состояние, приручить
Артистизм	Изображать другого, менять внешность, врать
Связи с	Выбери, где именно у тебя связи
Убеждение	Переубедить, запугать, переспорить
Понимать людей	Психология, интуиция в общении

ДАР

Навык	Описание
Чувствительность	Почуять и распознать всё иномирное
Лингва	Понять любой незнакомый язык
Сопротивляемость	Любому экстраординарному воздействию

РЕАКЦИЯ

ЛОВКОСТЬ + РАЗУМ =

ОПЫТ И ЗВАНИЯ

Рекрут, Патрульный, Агент, Спец. агент, Элита, Герой, Легенда

ЭКИПИРОВКА

Гром
Чешуя

Состояние здоровья

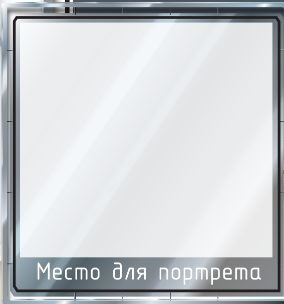
Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (-3к)	Ранен (-2к)	Ранен (-2к)	Легко ранен (-1к)	Ослаблен	Ослаблен	Здоров	Усилен (+1к)

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час



- Имя
- Кодовое имя
- Отдел: Патруль
- Класс агента: Стрелок



- Возраст
- Рост
- Вес



СИЛА

Навык	Описание
Атлетика	Передвигать, сгибать, ломать, поднимать, нести
Бег	Убегать, догонять, марафон, бег в бою
Плавание	Плыть, нырять, задерживать дыхание
Рукопашный бой	Драться без оружия
Бой с оружием	Драться с оружием
Выносливость	Сопротивление: болезням, ядам, голоду и т.д.



ЛОВКОСТЬ

Навык	Описание
Акробатика	Лазать, прыгать, ловко перебегать и т.п.
Езда	На машинах и животных
Стрельба (мет)	Метательное оружие
Стрельба (огн)	Огнестрельное оружие
Уклонение	Уворачиваться от атаки и опасности
Шпионаж	Слежка, засада, замки, ловушки



РАЗУМ

Навык	Описание
Компьютеры	Пользоваться, чинить/ломать программы, хакерство
Медицина	Диагностика и лечение ран, болезней, отравлений
Выживание	Ориентирование, следопытство, охота
Знание о	Выбери область знаний, в которой ты специалист
Техника	Починить, собрать/разобрать, изобрести
Анализ	Внимательность, логика, дедукция



ОБЩЕНИЕ

Навык	Описание
Обаяние	Вызвать симпатию, доверие
Животный мир	Понять состояние, приручить
Артистизм	Изображать другого, менять внешность, врать
Связи с	Выбери, где именно у тебя связи
Убеждение	Переубедить, запугать, переспорить
Понимать людей	Психология, интуиция в общении



ДАР

Навык	Описание
Чувствительность	Почуять и распознать всё иномирное
Лингва	Понять любой незнакомый язык
Сопротивляемость	Любому экстраординарному воздействию

РЕАКЦИЯ

ЛОВКОСТЬ + РАЗУМ =

ОПЫТ И ЗВАНИЯ

Рекрут | Патрульный | Агент | Спец. агент

Элита | Герой | Легенда

ЭКИПИРОВКА

Жало

Бацман

Состояние здоровья

Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (-3к)	Ранен (-2к)	Ранен (-2к)	Легко ранен (-1к)	Ослаблен	Ослаблен	Здоров	Усилен (+1к)



Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час



- Имя
- Кодовое имя
- Отдел: Патруль
- Класс агента: Спец



- Возраст
- Рост
- Вес



Навык	Описание
Атлетика	Передвигать, сгибать, ломать, поднимать, нести
Бег	Убегать, догонять, марафон, бег в бою
Плавание	Плыть, нырять, задерживать дыхание
Рукопашный бой	Драться без оружия
Бой с оружием	Драться с оружием
Выносливость	Сопротивление: болезням, ядам, голоду и т.д.



Навык	Описание
Акробатика	Лазать, прыгать, ловко перебегать и т.п.
Езда	На машинах и животных
Стрельба (мет)	Метательное оружие
Стрельба (огн)	Огнестрельное оружие
Уклонение	Уворачиваться от атаки и опасности
Шпионаж	Слежка, засада, замки, ловушки



Навык	Описание
Компьютеры	Пользоваться, чинить/ломать программы, хакерство
Медицина	Диагностика и лечение ран, болезней, отравлений
Выживание	Ориентирование, следопытство, охота
Знание о	Выбери область знаний, в которой ты специалист
Техника	Починить, собрать/разобрать, изобрести
Анализ	Внимательность, логика, дедукция



Навык	Описание
Обаяние	Вызвать симпатию, доверие
Животный мир	Понять состояние, приручить
Артистизм	Изображать другого, менять внешность, врать
Связи с	Выбери, где именно у тебя связи
Убеждение	Переубедить, запугать, переспорить
Понимать людей	Психология, интуиция в общении



Навык	Описание
Чувствительность	Почуять и распознать всё иномирное
Лингва	Понять любой незнакомый язык
Сопротивляемость	Любому экстраординарному воздействию

РЕАКЦИЯ

ЛОВКОСТЬ + РАЗУМ =

ОПЫТ И ЗВАНИЯ

Рекрут | Патрульный | Агент | Спец. агент

Элита | Герой | Легенда

ЭКИПИРОВКА

- Пчелофон
- Стиратель
- Мед.пак

Состояние здоровья

Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (-3к)	Ранен (-2к)	Ранен (-2к)	Легко ранен (-1к)	Ослаблен	Ослаблен	Здоров	Усилен (+1к)

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час

ЛИЧНОЕ ДОСЬЕ АГЕНТА О.С.А.

- Имя
- Кодовое имя
- Отдел: Патруль
- Класс агента: Разведчик
- Возраст
- Рост
- Вес

Место для портрета

СИЛА

Навык	Описание
Атлетика	Передвигать, сгибать, ломать, поднимать, нести
Бег	Убегать, догонять, марафон, бег в бою
Плавание	Плыть, нырять, задерживать дыхание
Рукопашный бой	Драться без оружия
Бой с оружием	Драться с оружием
Выносливость	Сопротивление: болезням, ядам, голоду и т.д.

ЛОВКОСТЬ

Навык	Описание
Акробатика	Лазать, прыгать, ловко перебегать и т.п.
Езда	На машинах и животных
Стрельба (мет)	Метательное оружие
Стрельба (огн)	Огнестрельное оружие
Уклонение	Уворачиваться от атаки и опасности
Шпионаж	Слежка, засада, замки, ловушки

РАЗУМ

Навык	Описание
Компьютеры	Пользоваться, чинить/ломать программы, хакерство
Медицина	Диагностика и лечение ран, болезней, отравлений
Выживание	Ориентирование, следопытство, охота
Знание о	выбери область знаний, в которой ты специалист
Техника	Починить, собрать/разобрать, изобрести
Анализ	Внимательность, логика, дедукция

ОБЩЕНИЕ

Навык	Описание
Обаяние	Вызвать симпатию, доверие
Животный мир	Понять состояние, приручить
Артистизм	Изображать другого, менять внешность, врать
Связи с	Выбери, где именно у тебя связи
Убеждение	Переубедить, запугать, переспорить
Понимать людей	Психология, интуиция в общении

ДАР

Навык	Описание
Чувствительность	Почуять и распознать всё иномирное
Лингва	Понять любой незнакомый язык
Сопротивляемость	Любому экстраординарному воздействию

РЕАКЦИЯ

ЛОВКОСТЬ + РАЗУМ =

ОПЫТ И ЗВАНИЯ

Рекрут | Патрульный | Агент | Спец. агент

Элита | Герой | Легенда

ЭКИПИРОВКА

Открывашка
Биогрим

Состояние здоровья

Без сознания (вне игры)	Тяжело ранен (-3к)	Ранен (-2к)	Ранен (-2к)	Легко ранен (-1к)	Ослаблен	Ослаблен	Здоров	Усилен (+1к)

Здоровье восстанавливается: 1 пункт в сутки

Восстановление: 1 пункт в час